GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

N#2

O grande confronto dos anos 1990

Especial Autobahn
Conferimos a melhor balada retrô de SP! E ainda jogamos Atari!

Este jogo me lembra...
É a vez de Mano Beto falar das lembranças que Gangster Town traz a ele

O passado no presente
SFIV pode ser um jogo atual mas tem um pé no passado

O maior podcast de games do mundo!
Acesse sua cultura gamer

NowLoading

www.nowloading.com.br

expediente

Conheça os colaboradores desta edição da game sênior

andré breder

Nosso amigo nostálgico assina os incríveis reviews de Kirby's Adventure (NES) e Quackshot (Mega Drive) neste edição da Game Sênior. E que venham outros meu caro!

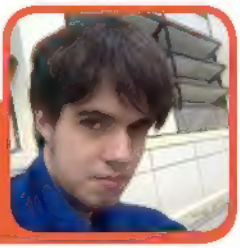
ney lima

Amigo do Mano Beto e Beto Campos de longa data, colabora com o super review de Castlevania III para o saudoso NES.

pan

Nossa querida Pan mandou ver na revisão da edição. Muito obrigado minha cara!

sérgio ferraz



Apesar da idade (17 anos), o garoto mostra que é fã de jogos clássicos e mandou bem no review de Pilotwings do SNES nesta edição.

wellington (tommy comics)

Grande Wellington! Gostaram da capa? Agradeça nosso designer de mão cheia que fez esta arte sensacional!

aretha !

Nossa querida colega também colaborou com a diagramação da revista

GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

Editor Chefe
André Nesman
Beto Campos
Mano Beto

Diretor de Arte
Mano Beto

Chefe de redação
André Nesman
Old

Redatores
André Nesman
Beto Campos
Mano Beto
Old

Projeto Gráfico
André Nesman
Beto Campos
Mano Beto

Distribuição
André Nesman
Beto Campos

Publicidade
Beto Campos

Assessoria de imprensa
Mano Beto

Game Sênior é uma publicação mensal e gratuita via download

Contatos

Nossa comunidade no orkut
http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=92033472

Comunidade Redação Game Sênior
http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=93775817

Twitter
http://twitter.com/gamesenior

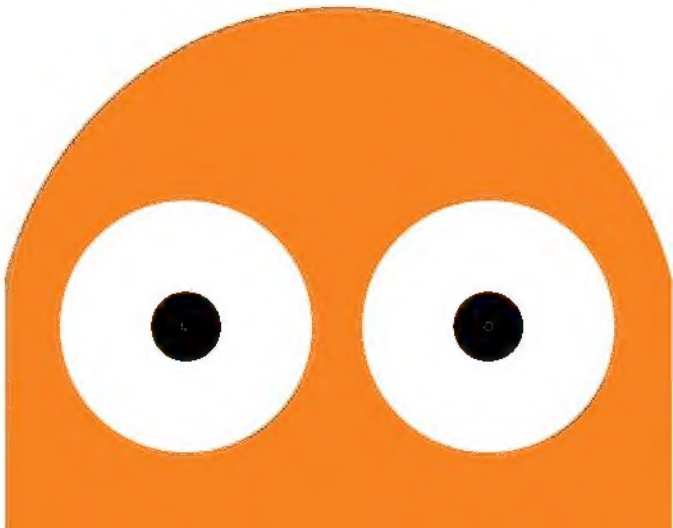
E-mail
gamesenior@gmail.com

Mano Beto
Editor Chefe
gamesenior@gmail.com

Olá amigos!

Obrigado. Muito obrigado mesmo.
Só tenho que agradecer a você leitor, que acreditou e prestigiou a primeira edição da revista Game Sênior.
Houve erros na primeira edição? Claro que houve, afinal de contas, o processo de melhoramento é constante e não pode parar. E para a felicidade da equipe, recebemos vários e-mails com feedback a respeito disto. E podem ter certeza que ficamos muito felizes! Até porque não imaginávamos que alguém iria mandar um e-mail para nós.
Claro que nem tudo foi a base de erros, tivemos acertos também e não estou sendo modesto ao falar isto porque quem disse o mesmo, foram vocês leitores.
Entretanto, mesmo sabendo do sucesso (não esperado) da revista, nós da Game Sênior não podemos nos acomodar por conta disso, muito pelo contrário. Nosso objetivo é ficar cada vez melhor e contamos com a ajuda de vocês para o acontecimento deste crescimento.
Espero escrever por muito, mas por muito tempo neste editorial. Mas já estou muito realizado em escrever na edição número dois. E que venham outras!
Trabalhamos bastante na segunda edição e com certeza vocês irão adorar! Só lamentamos o atraso, mas este é outro fator que também iremos melhorar junto com a evolução da Game Sênior.

Novamente, ficam meus sinceros agradecimentos para vocês leitores.



sumário

e-mail
Seu espaço para falar conosco
06

especial
Conferimos a melhor balada retro de SP! E ainda jogamos Atari!
07

o passado no presente
SFIV pode ser um jogo atual mas tem um pé no passado
14

reviews
Nossa analise para os jogos clássicos
24

este jogo me lembra...
É a vez de mano beto falar das lembranças que gangster town traz a ele
64

página 18
a grande luta!

E-mail

Nosso canal de comunicação com os leitores da Game Sênior. Pode ter certeza que sua opinião é muito importante para nós!

gamesenior@gmail.com

Adorei a revista!!! Vocês estão de parabéns! O acabamento está perfeito, se fosse uma revista impressa com certeza seria a mais bonita da banca. Aliás, o fato de vocês terem feito em formato pdf contribui bastante para pensarmos que se trata de uma revista real. Se me dissessem que era um scan eu tinha acreditado numa boa! A escolha do Sonic é perfeita para a capa do número 1, talvez apenas o Mario pudesse ter o direito de ocupar o lugar dele com a mesma força e impacto (talvez até mais, mas eu sou fã do bigodudo por isso não posso falar muito rsrs, e além disso, o niver é do azulzinho!!)
Só tenho umas observações pra fazer na matéria do Sonic. Apesar de eu não ser uma expert no azulzinho, me parece que Miles é na verdade o nome "verdadeiro" do Tails. Ele geralmente é chamado pela Sega como Miles "Tails" Prowler (mais ou menos da maneira que muitos se referem a Akira "Dragon Ball" Toriyama e Shigeru "Super Mario" Miyamoto).
Na avaliação do Sonic CD acho que faltou comentar sobre a grande controvérsia da localização americana do game, onde os gringos desfiguraram o jogo retirando as fantásticas músicas da versão japonesa.
E a perspectiva de Sonic 3D Blast era similar a de Super Mario RPG (Nintendo/Square – SNES) e não de Donkey Kong Country.
3D Blast usava imagens 3D de estações Silicon Graphics como DKC, mas a perspectiva do game da Rare era 2D em progressão lateral.
Fora isso só uns errinhos de gramática, mas nada que tire o brilho do trabalho de vocês, ("explosição" na capa foi intencional? – entenda-se explosão + exposição) afinal tem um monte revista nas bancas que custa uns dez reais e tem erros mais grosseiros!
Mais uma vez parabéns pela revista e boa sorte com o projeto! Aguardando o número 2!
Beijos

rosa m. ducar

Ficamos muito felizes com os elogios minha cara! Muito obrigado mesmo. Claro que o Mario merece uma capa e pode deixar que isto esta em nosso planos para o futuro. Agradecemos também as suas observações quanto a matéria do Sonic. Isso mostra que videogame não é coisa somente para homem coisíssima nenhuma não é verdade? Videogame é diversão, entretenimento e cultura pra todos!

Parabéns pela Nova Revista, eu adorei!!! Baixei ela e comecei a ler, e não consegui parar até terminar. Os textos estão ótimos e a arte deslumbrante. Estou muito ansioso pra ler a próxima edição...caprichem de novo já sou fã!!!

daniel - timbó, santa catarina

Valeu Daniel! Ficamos contentes com o apoio e elogio. Pode deixar que a revista só tem a melhorar. Entretanto, para que isto ocorra precisamos da ajuda de vocês ok?

Olá rapaziada, tudo na boa? Muito legal a primeira edição da GS. Já saiu a nº 2? Tenho uma dica pra vcs; Coloquem no final da revista aquela clássica sessão com truquês e códigos. Lembro-me nas revistas antigas que eu ficava ansioso quando comprava uma nova edição e dava aquele pulo até a seção dos códigos rezando pra encontrar as manhas pra determinado game.
Parabéns pela dedicação de vcs em fazer este bélo trabalho e disponibilizá-lo gratuitamente pra gente. Abraços!

ismael viapiana

Ola Ismael. Estamos alanisando tal possibiliade sim. Realmente era algo clássico na época. E por favor, caso tenha outras idéias ou sugestões, não deixe de escrever.

Olá amigos da Game Sênior!
Gostei muito, mas muito mesmo da revista digital, é uma bela iniciativa! A materia sobre o Sonic tambem estava perfeita .
Gostaria de ver nas próximas edições materias sobre a serie Street Fighter ou Mortal kombat se possivel! ok?

Abraço a todos !

francisco weber

Obrigado pelos elogios meu caro. Com certeza teremos matérias desses dois clássicos dos arcades da década de 1990. É só uma questão de tempo ok?

Yo!!
Meu nome é Marcelo Nietto (conhecido também como KILOCO / U2) e jogo videogame desde a época do Atari.
Venho acompanhando durante todo este tempo a evolução dos micros e videogames e os coleciono há mais de 10 anos.
Foi uma grata surpresa para mim, ver o surgimento de uma revista voltada aos clássicos, já que as revistas sobre os videogames next gen, não me seduzem mais.
Quero parabenizar a todos pela iniciativa e desejo vidas infinitas a Game Sênior!
Com certeza, vou ler todas que forem saindo com o maior prazer do mundo!
Um enorme abraço.

Ola Marcelo! agradecemos os votos para a duração da revista. Que bom que você gostou. Mas quanto a next gen, ela é boa também. Pode não ser tão encantadora com outrora mas é fascinante também!

ESPECIAL

I ♥ 80s

PROJETO AUTOBAHN

Uma viagem de volta aos anos 1980 que vai muito além das músicas da época!

Por Mano Beto

Todo sábado é como na foto, casa sempre cheia!

Há tempos eu estava querendo conferir o projeto Autobahn. Muitos amigos falavam dele para mim e tal, mas na hora nunca dava certo de ir. Com o lançamento da revista Game Sênior eu pensei – "Tem que ser agora" e foi!

Quando falamos na viagem que a balada proporciona ao freqüentador isto vai além da música, que não deixa de ser um ponto alto, é claro. Todo o ambiente é característico da época (quem ia à Toco, Overnight, Emerald Hill sabe o que estou falando). Desde a decoração, o clima da balada a pôsteres da época, tudo faz parte do projeto que, com o apelo sonoro da década clássica, fica perfeito! Isto sem contar os clipes que ficam rolando no telão a noite inteira de bandas que são marcas registradas dos anos 80 como Human League (do clássico hit Don't Want Me), Depeche Mode (Strangelove foi até tema da novela Bebê a Bordo internacional), Erasure (do hit A Little Respect), New Order (também dona de vários clássicos como Blue Monday, Perfect Kiss e Bizarre Love Triangle), entre tantas outras.

Na foto acima, DJ Marcos brincando com a galera

Quem será o cara que esta jogando ATARI? Parece o Mano Beto...

A nostalgia chega a tal ponto que temos nada mais nada menos que o querido ATARI 2600 para jogar na balada! E olha que o pessoal joga viu! Quando as pessoas estão cansadas de tanto dançar ao som dos maiores hits da época, elas correm para o mezanino sentar um pouco, e se divertir com o clássico console. Nem preciso dizer que os jogos clássicos estão presentes como River Raid, Enduro, Pac-Man, Seaquest, Pitfall entre outros. Beto Campos teve a audácia de fazer cinco bandeiradas em Enduro vocês acreditam? O problema era a fila que estava se formando para jogar (RS).

E falando novamente em telão, não é surpresa às vezes nos depararmos com alguns clássicos da TV sendo exibido

no intervalo de uma música ou outra. Desde comerciais como da camisa Pool (quem não sem lembra do famoso jargão da época – "bonita camisa Fernardinho") e abertura de séries como Super máquina e o Homem de seis milhões de dólares são algumas das surpresas da noite.

No espaço reservado para os aniversariantes, ocorre a exibição de desenhos da época como Caverna do Dragão, Don Drácula, He-man, etc. O DJ que comanda a festa e também idealizador do projeto é o Marcos Vicente, que agita a galera o tempo todo com várias brincadeiras para distribuição de brindes da década mais divertida de todos os tempos.

Toda esta bagagem faz a diferença da balada, que completou 16 anos em junho deste ano. Além de levar a música dos anos 80, o projeto se preocupa no resgate das grandes lembranças da década, que são muitas por sinal. Brincadeiras, filmes, seriados, desenhos, videogames, jogos, personalidades, enfim uma infinidade. E para deixar a festa mais animada e criar ainda mais expectativa nos freqüentadores, cada sábado ocorre uma homenagem ou um especial (você confere a programação do mês no link http://www.anos80.com.br/festa.html). Em agosto mesmo ocorreram dois especiais – um em homenagem ao nosso querido ícone não só da década, mas do pop, Michael Jackson (com direito a palco com apresentação de covers fazendo os passos) e do Information Society (com direito a sorteio de ingressos do show que ocorreu em 13/08), banda muito querida no Brasil dona de hits inesquecíveis como "Repetition", "What's on your mind", "Walking away" e "Running". Todos do clássico álbum que leva o nome da banda de 1988.

Um dos grupos mais clássicos dos anos 1980 aqui no Brasil, Information Society

E nada melhor do que batizar o projeto de Autobahn, clássico hit da banda alemã Kraftwerk. Afinal de contas, a experiência é mais do que uma balada, e sim uma viagem por esta rodovia de lembranças e nostalgia que todos fazem questão de ir todos os sábados na noite Paulistana.

Se você gosta de anos 80, vale dar uma conferida. Agora, se você é fascinado pela década (como eu), é bom agendar melhor suas noites de sábado porque com certeza, você estará sempre lá!

Projeto Autobahn

De volta aos anos 80
Todo sábado - 22hrs
Avenida Nove de Julho, 210
(Hotel Cambridge) -São Paulo SP
Preço normal: R$ 25,00
Com desconto:
Homem R$ 20,00, Mulher R$ 15,00
Telefone:
11 3101-8826, 11 77272264

www.anos80.com.br

ENTREVISTA

Uma conversa com o DJ e idealizador do projeto Autobahn, Marcos Vicente

Por Beto Campos e Old

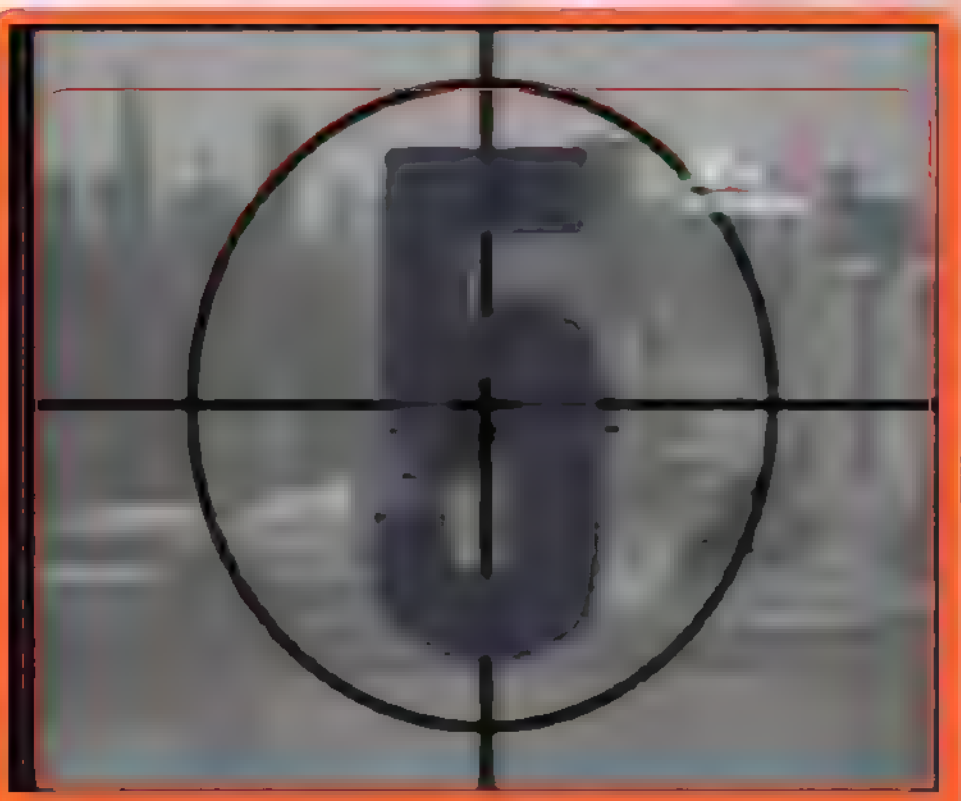
Game Sênor:Como surgiu a idéia do projeto?
Marcos: Eu era DJ em uma casa noturna entre 1991 e 1992 e as casas noturnas ainda tocavam um pouco de anos 80 aqui e ali. Entretanto, na mesma época começou uma mudança no cenário musical, que era a entrada do techno e do grunge e por conta disto, a casa onde eu tocava falou que eu deveria me adequar com a nova tendência. Minha resposta foi não e com isto, falei com alguns freqüentadores da festa para montar um projeto itinerante e levar além da música, o resgate dos anos 1980 com o ATARI para o pessoal jogar, pôsteres e quadros de ícones da década como Madonna, Michael Jackson, Indiana Jones e Depeche Mode. Além de passar clipes e trechos de filmes e desenhos da mesma época. E este era o intuito do projeto, desligar o pessoal do ano de 1993 e 1994 e levá-los de volta ao tempo, ter a mesma emoção de jogar Pitffal como se fosse 1982/1983. Há freqüentadores que usam o projeto como uma terapia. Depois de um dia chato com o chefe falando um monte, a pessoa se desliga do tempo presente e volta ao passado fazendo uma viagem à época que fez parte da vida dela. Isto é super bacana.

GS:Qual foi a reação do público no inicio?
Marcos: Alguns diziam que a gente era louco "Como assim, em 1993 tocar anos 80 ainda?" Pois não tinha mais espaço nas casas com os anos 1980. Mas até que tivemos uma recepção boa com um público de 200 pessoas por festa. Em uma noite normal hoje, a festa atinge um público de 700, 800 pessoas. Em dias especiais como o halloween, a festa chega a receber entre 1000 a 1200 pessoas. Era até difícil explicar para os donos de casas noturnas a proposta do evento, pois o dono da casa só fornecia o espaço, o resto era por nossa conta, desde a primeira até a última música da noite, decoração, DJ's etc. É um trabalho puxado porque chegamos 2 horas antes da festa começar para decorar o espaço e ficamos duas horas depois do término da festa para deixar a casa de volta para os anos 2000. Mas o esforço é compensador. Prova disto são os 16 anos de projeto.

Na foto acima, alguns itens da coleção de Marcos:
1=Telejogo II
2= Intellevision

GS:Qual a contribuição dos freqüentadores no desenvolvimento do projeto?
Marcos: Sempre. Desde o inicio, o projeto foi feito com freqüentadores da casa onde eu trabalhava (1991/1992). E depois disto, tudo que é feito é com ajuda dos mesmos. O site, por exemplo, (www.anos80.com.br) 70% das informações foi colaboração de freqüentadores do projeto. Tem um fã de Duran Duran, ele faz questão de escrever tudo que sabe do grupo, assim como tem um fã de A-ha, Flashdance e assim por diante. Eles mesmos querem contribuir com o projeto. Até mesmo quando mudamos de endereço, uma vez que a festa é itinerante, nós escutamos os frequentadores para saber se a casa não comporta mais público, se o atendimento da casa não é bom, o som do lugar, etc. Tudo muito interativo, seja por e-mail, pelo orkut ou por enquetes através do site.

GS:Há algum tipo de sorteio com coisas da década para os freqüentadores?
Marcos: Geralmente ocorrem sorteios de DVD's com clipes dos anos 1980, CD's e até mesmo Vinis da época, principalmente se o mesmo é raro. Um exemplo disto foi o sorteio do raro Vinil da trilha sonora de Contatos Imediatos do Terceiro Grau. Discos de bandas também já foram sorteados. Cubo mágico e pega varetas também são itens que às vezes sorteamos nas festas. No mês de outubro do ano passado sorteamos batalha naval, WAR, quebra gelo. Uma vez promovemos um campeonato de ATARI na festa e o ganhador acabou levando um jogo para casa. O jogo utilizado para a final foi o clássico H.E.R.O.



Ficou curioso para ver a música do Bomb the Bass? Clique na imagem acima para ver o classico "Beat Dis"

GS:A balada recebe ou já recebeu visita de personalidades da época?
Marcos: Bastante. Até porque no inicio do projeto, como o mesmo era independente, precisávamos de um apoio (efeito sonoro de caixa registradora). Então, nós fizemos contatos com bandas da década de 1980 como o Kid Vinil do Magazine, Léo Jaime que já tocou duas vezes na festa e Fernando Deluqui do RPM. Tivemos até participações internacionais como o vocalista do Human League. Foi muito bacana ver a galera cantando o clássico "Don't you want me". O vocalista do Men Without Hats (do clássico Safety Dance) também fez a festa no dia além do the Mission. O

> A criatividade musical, tanto nacional quanto internacional, para mim foi o top da década. As bandas e artistas eram muito independentes. Cantavam o que queriam cantar, tocavam o que queriam tocar.

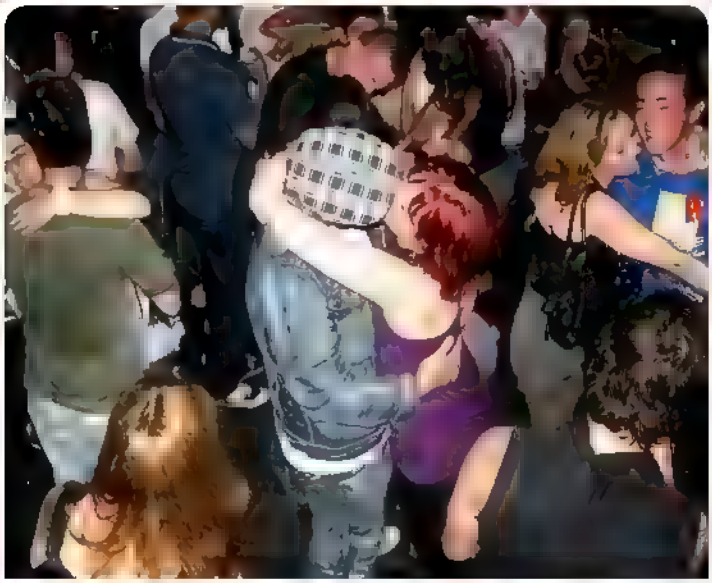
Paulo Ricardo do RPM chegou a fazer a festa de aniversário dele no projeto Autobhan. O cara gosta de anos 80 e os amigos também são da mesma época, como o pessoal do Barão Vermelho, Camisa de Vênus, que estavam presentes como convidados dele.

GS:Como o público que não viveu a geração anos 1980 reage à experiência desta década na festa?
Marcos: É uma experiência legal. Muitos conhecem este tipo de som porque acabou ouvindo pais, irmãos escutando e logo mesmo não sendo da época, cresceu ouvindo isto também. Outra coisa bacana que às vezes você vê na festa é pai e filho na mesma balada. Os pais porque querem reviver a época e o filho porque gosta do som. Isto é bem interessante e difícil encontrar em outras baladas. Outro fator é o interesse que eles têm em conhecer o que esta ouvindo. Alguns chegam à minha cabine e perguntam "Legal este som, quem canta? Quero ouvir outras coisas deles". Estão não fica só naquela noite o interesse pela a música dos anos 1980. Ele acaba gostando de Depeche Mode, The Smiths, New Order entre outros.

GS:Qual artista ou gênero musical que faz mais sucesso entre os freqüentadores da balada?
Marcos: Da para citar mais de um nome. Erasure é um destaque da festa, principalmente quando tocamos o clássico "A Little Respect" que a galera canta junto também. Às vezes chegamos a tocar 2 ou 3 vezes por festa. New Order também faz muito sucesso com os clássicos, Blue Monday e Bizarre Love Triangle. The Smiths também é muito querido pela galera, assim como Pet Shop Boys e Information Society. Um gênero que também é tocado com frequência nas festas até para reproduzir o que foi a época da

Eu acho que ele representa muito para a época, foi por isto. Além, é claro, de ser uma paixão muito forte e pessoal minha, jogo até hoje por sinal. Tive fases no ATARI como na infância quando eu ganhei um, nos meus 12, 13 anos quando voltei a jogar novamente e com a festa voltei a jogar. É incrível como ele consegue prender as pessoas com jogos em duas dimensões e poucas cores.

Toco, Overnight, Emerald Hill e Sunshine (região do ABC) é o Acid House, hoje conhecido como Flash House. Noel, Company B, Bomb the Bass (o hit Beat Dis, chegou a ser abertura do saudoso Clip Trip da Gazeta), M.A.R.R.S, e S-Express. O New Beat que é uma linha mais belga também tem sua presença na balada como The Maxx, Confetti's e no estilo EBM o destaque vai para o Front 242 (do clássico HEADHUNTER).



As famosas "lentas" não poderiam ficar de fora da festa nao é mesmo? Todo mundo dançando coladinho

GS:O que lhe motivou colocar o ATARI como parte do projeto?
Marcos: Eu acho que ele representa muito para a época, foi por isto. Além, é claro, de ser uma paixão muito forte e pessoal minha, jogo até hoje por sinal. Tive fases no ATARI como na infância quando eu ganhei um, nos meus 12, 13 anos quando voltei a jogar novamente e com a festa voltei a jogar. É incrível como ele consegue prender as pessoas com jogos em duas dimensões e poucas cores, mesmo com um dos melhores jogos em matéria de gráficos como o H.E.R.O. No Brasil, ele contribuiu muito para as pessoas ficarem na frente da televisão, mas não para assistir a novela, seriado ou jogo de futebol, mas sim para jogar. Lembro-me que já queimei várias fontes de tanto jogar. Isso sem contar as marcas do azul de River Raid que ficavam na TV (RS). E a partir daí começou o boom dos videogames no Brasil, e por ser um dos ícones do anos 1980, não poderia deixar de fora do projeto.

GS:Além do ATARI, o projeto conta com algum outro item de grande sucesso dos anos 1980?
Marcos: No mês das crianças (outubro) a gente faz um lounge com alguns jogos de mesa da época como Scotland Yard, War e Genius. O Atari não pode faltar e se for um dia de movimento, às vezes colocamos até dois. Em datas especiais também adotamos este mesmo esquema. Ocorre também alguma brincadeira do tipo "quem montar todos os lados do cubo mágico ganha um prêmio" (RS). Teve uma vez que uma menina sumiu com o meu cubo mágico (fiquei puto com isso, tipo a menina sumiu! RS), eis que para minha surpresa, ela volta com todos os lados feitos. Para compensar dei todos os brindes que estavam na cabine para ela (RS).

GS:Há planos para colocar outros consoles, como por exemplo o Master System que fez muito sucesso no final dos anos 80 no país?
Marcos: Estou pensando nisso sim. Estava até conversando isto com o cara que faz o site e trabalha aqui no escritório com a gente. Cheguei a comentar com ele de colocar a história do console no site e conforme for, por que não colocar também na festa? É um projeto que já estamos discutindo sim, pode ter certeza.

GS:Além dos hits musicais dos anos 80, musicas de seriados, filmes, cartoons ou videogames desta época costumam tocar na balada?
Marcos: Já fizemos alguns encontros como o grupo do Star Wars por duas vezes. A primeira foi quando saiu a guerra dos clones e a segunda na estréia da vingança dos sith. As pessoas estavam fantasiadas então tocamos o tema de abertura. Teve um cara que estava de Darth Vader e ficou na cabine comigo com direito a mesma voz e tudo mais! Já fizemos também o encontro de jornada nas estrelas que também foi super legal. Também costumo colocar aberturas inteiras no telão, como a abertura da super máquina.

GS:A escolha das paradas musicais dos anos 80 é feita pela casa ou os freqüentadores podem pedir o seu som?
Marcos: A gente sempre costuma atender com pesquisas e enquetes. Porém, ocorre algumas vezes do pessoal pedir alguma coisa dos anos 90, ou seja fora da época. Mas quem é freqüentador sabe que o que rola é o som da época mesmo. No final do ano a gente faz um top com eleições das músicas que o pessoal mais gostou de ouvir na pista. Quando a gente faz a programação das festas do

mês, a gente se reúne com freqüentadores mais assíduos para debater os temas das mesmas, como especial do U2 ou especial do Depeche mode, por exemplo.

GS:Músicas, videogames são apenas duas das atrações do projeto. Poderia dizer aos nossos leitores outras atrações ou o que os esperam aqui na Autobhan?

Marcos: Acho que a surpresa mesmo da balada. Quem vai pela primeira vez, além da música e do ATARI, fica impressionado quando a música para e vê a abertura do homem de seis milhões de dólares. No espaço para aniversários, passamos vários desenhos da época como Don Dracula, A Turma e Caverna do Dragão. Acho que este é um fator muito importante que as pessoas irão encontrar aqui.

GS:O que mais lhe chama atenção na década de 1980?

Marcos: A criatividade musical, tanto nacional quanto internacional, para mim foi o top da década. As bandas e artistas eram muito independentes. Cantavam o que queriam cantar, tocavam o que queriam tocar. Claro que existia a pressão das gravadoras, mas não como ocorre atualmente. Geralmente quando um artista começa hoje, ele pensa "que música posso fazer para bombar na rádio e tal para ir ao Faustão, para ir neste ou naquele local." O Ultraje a Rigor naquela época fazia música para se divertir. Se estourasse tudo bem, senão tudo bem do mesmo jeito. Eles não iam mudar a forma de compor para agradar a produtora. O New Order, por exemplo, não tinha fotos deles nos álbuns. Se fosse para gostar, tinha que ser das músicas e não deles em si. Para se ter uma idéia, eles conseguiram mudar o formato do Top of the Pop's da BBC. Como o programa era play-back e o hit Blue Monday estava há dias na parada, ele falaram que só iam tocar se fosse ao vivo e foi o que aconteceu. Um fato histórico não só do New Order como do clássico programa também.

GS:Qual a diferença dos DJ's de 1980 dos DJ's atualmente?

Marcos: Com certeza o fato de ter tocado com Vinil. Faz uma diferença muito grande. Hoje em dia a gente acaba usando CD porque a maioria das casas tem CD. Mas tocar com Vinil é sensacional. Outra coisa bacana naquela época era o lançamento das músicas que primeiro eram tocadas nas pistas e, só depois, iam para as grandes mídias como o rádio e a tv. O próprio Acid House (hoje Flash House) começou a tocar nas pistas. Só depois de uns dois ou três anos que as rádios comecaram a tocar. Noel, por exemplo, que é de 1987, só começou a tocar em rádios em 1989. E o sucesso veio mesmo quando o hit "Silent Morning" foi parte da trilha sonora internacional de Vale Tudo. Um selo muito importante que começou a trazer estes artistas e bandas ao Brasil foi o Stileto. Na TV a primeira vez que passou o clipe de Bomb the Bass e S-Express foi em um antigo programa do Kid Vinil na TV Cultura, que era o som pop. Isso era muito bacana, a pista lancar estilos e musicas, com certeza é uma das grandes diferenças do DJ's daquela época.

GS:Existe alguma coisa dos anos 80 que não viveu, mas que gostaria de ter vivido e talvez tenha resgatado aqui no projeto Autobhan?

Marcos: Musicalmente tem o estilo New Romantic que eu não vivi que é o começo do Duran Duran, Spandau Ballet e Culture Club. Já gostava das músicas, mas na época não tinha idade para ir à balada. Assim como o break que também ouvia, mas não tinha idade para ir para as pistas. Na ultimo sábado de agosto fizemos um especial Michael Jackson, onde fizemos um festival de break (que apesar de ter nascido na periferia, foi Michael que levou este estilo de dança ao mundo). Para quem não viveu como foi o meu caso, foi bacana ver o pessoal da época dançando na festa.

GS:Comente um fato inusitado que ocorreu na balada.

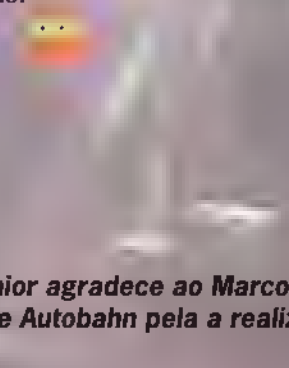
Marcos: Nossa (RS)! Tiveram alguns sim. Acho que o personagem Zé do Caixão (José Mojica Marins) foi um dos momentos inusitados e engraçados (já apareceu duas vezes lá). Ele jogou praga nos convidados falando "quem não dançar aqui, vai chegar em casa e ver sua mulher com outra homem!" (RS). Além de parar a música e às vezes contar histórias e tal. Ele é uma pessoa muito bacana e engraçada também. Com certeza foi um dos grandes momentos inusitados e engraçados da festa.

GS:Existe algum valor ou filosofia de vida dentro da geração anos 80 que gostaria de passar aos nossos leitores?

Marcos: Nunca envelhecer. Às vezes eu vejo na festa uma pessoa de 18 anos que dança bem menos do que uma pessoa com 30, 40 anos. Acho que não existe "estou velho para estas coisas". A pessoa tem que se manter jovem e ativa, este é o espírito da coisa.

GS:Existem planos de levar a balada para outras localidades fora de São Paulo já que a mesma é itinerante?

Marcos: Já fizemos 4 festas em Belo Horizonte, Rio de Janeiro e por incrível que pareça até em Salvador. O legal de tocar em Salvador é que tinha uma praia atrás de mim! Eu tocava um pouco, olhava para trás, praia. Foi uma experiência diferente pra caramba. Além de outras localidades de São Paulo, como São José dos Campos onde tocamos duas vezes. Aparecendo oportunidades, a gente toca sim. Temos uma equipe grande de DJ's para dividir e tocar em outros lugares, assim como ATARI reserva, que não pode faltar nas nossas festas.



A Game Sênior agradece ao Marcos, Paulo e a toda equipe Autobahn pela a realização desta matéria.

STREET FIGHTER IV PODER SER UM JOGO DE NEXT GEN, MAS TEM UM PASSADO QUE ALGUNS NEM IMAGINAM!

POR MANO BETO

Ryu enfrentando um dos novos lutadores de Street Fighter IV, Abel

Quem viveu no inicio dos anos 90 sabe o que foi a febre Street Fighter II: the World Warrior. Casas de maquina cheias, filas para jogar, o aprendizado dos movimentos especiais, a briga para alugar Street Fighter II do SNES, filmes, quadrinhos, série em anime são algumas das lembranças que todos os jogadores deste período guardam em suas mentes.

Com tamanho sucesso, a Capcom lançou upgrades na mesma engine de Street Fighter II, como a versão Champion Edition (com a possibilidade de jogar com os chefes), Turbo (inclusão de novos golpes como a magia Kikouken de Chun-li. Porque inventaram de dar magia para esta mulher?), Super (com a inclusão dos New Challengers Fei Long, Cammy, Dee Jay e T- Hawnk.) e por fim, a Super Turbo (inclusão do super combo e do novo lutador Gouki/Akuma). Na época de Super Street Fighter II, os jogadores já queriam uma terceira versão do game que, antes de seu lançamento, ainda houve um preguel com a série Zero/Alpha.

Chegamos em 1997 e Street Fighter III aparece de forma radical. Primeiro por usar a nova placa arcade CPS-III, bem superior à antecessora CPS-II (pela a quantidade de frames já se nota o poder do novo hardware). E a outra novidade fica por conta de um elenco praticamente novo, somente Ryu e Ken reaparecem de Street Fighter II.

Com todo o know how que a Capcom adquiriu ao longos dos anos, não tinha nada para dar errado com Street Fighter III certo? Errado. Com uma jogabilidade boa, porém, com sensação de peso (mas isto passa depois de um tempo), e a ausência de vários personagens clássicos da série, new generation, a primeira das três versões de Street Fighter III, não fez o sucesso de outrora. Logo, tivemos 2nd Impact, com a inclusão de dois personagens – Urien e Hugo (Gouki/Akuma como secreto). Enfim, a mais popular das versões de Street Fighter III presente em praticamente todos os campeonatos de arcade no mundo, Third Strike, é a versão mais jogada da série III. Destaque para o retorno de Chun li com pernas pra lá de musculosas.

Mas ainda sim, o jogo não conseguiu superar o legado que foi World Warrior e com a queda deste gênero no final da década de 90, nunca teríamos uma versão à altura do que foi Street Fighter II.

Mas em 2007 a Capcom confirma que estava trabalhando em Street Fighter IV! A euforia era inevitável em cima da nova versão de um dos maiores jogos de luta. Como seriam os gráficos? E a jogabilidade? Não se falava em outra coisa em cima do título.

O primeiro choque veio com o anúncio de que Street Fighter IV seria em 3D, mas com jogabilidade em 2D, como na série EX. E por falar nesta versão não muito bem sucedida da série no mundo 3D, vários jogadores (inclusive eu) ficaram apavorados com tal noticia. O trauma tomou conta de todos que não acreditavam que isto poderia dar certo. O tempo passa e eis que surge o primeiro vídeo na internet com um gameplay entre Ryu e Ken. A recepção não foi das mais positivas. Não chegava a ser um EX, mas ainda sim estava estranho.

O tempo passou e outros personagens foram revelados, os novos movimentos ultra combos foram mostrados e a partir daí, as coisas começaram a mudar - e para melhor.

Eis que o jogo foi lançado para arcades e o sucesso foi estrondoso, para alivio dos fãs. Diferente da terceira versão, todos os lutadores da saga Wold Warrior estavam de volta ao lado de novos integrantes – C.Viper, uma lutadora com

designer bem SNK, El Fuerte, um lutador de luta livre mexicana, Abel, um francês que lembra um pouco a tentativa de Alex em Street III (mas o Abel se sai melhor comparado com ele) e por fim, Rufus, um gordo que por incrível que pareça, é tão rápido quanto Balrog/Vega (ou até mais rápido se bobear). Depois de anos, realmente fomos agraciados com uma versão que faz jus ao que foi World Warrior.

Isto quer dizer que a terceira versão foi um fiasco? Longe disto. Street Fighter III é um dos jogos mais técnicos da série, principalmente com a adição do movimento Parry (colocando o controle para frente quando o golpe estiver em cima do seu personagem, o mesmo faz uma defesa que além de não perder energia, a recuperação é muita rápida para o contra-ataque). A princípio parece simples o movimento, mas para alguns golpes (como o special da Chun Li) a precisão tem que ser muito grande. Porém, o nível técnico do jogo é muito alto e um ponto importante: a ausência de personagens clássicos da saga e a falta de carisma dos novos personagens, foi o preço da não popularidade desta terceira versão. Verdade seja dita, o elenco dos novos lutadores de SF IV não são tão legais assim, mas superam em carisma muitos da terceira versão.

Então o segredo é inovar com um pé no passado? Com certeza. A Capcom acertou em cheio deixando a jogabilidade com uma cara mais Super Turbo e trazendo novamente o elenco de personagens que consagraram a série. Mas isto não quer dizer que o jogo não agrade o mais hardcore dos jogadores. Mesmo não tendo o parry (para alegria de uns e tristeza de outros) o focus ataque permite estratégias interessantíssimas, como o cancelamento de golpes especiais para emendar um ultra combo, por exemplo. Nota: Este movimento de cancelar um golpe especial com dois botões e imendar um special move, apareceu em Garou Mark of the Wolves da SNK em 1999. Caso o jogador apertasse A+B juntos no meio de um golpe especial, o movimento era cancelado possibilitando assim, a ligação de um special move

Como prova de que o passado está mais do que presente na nova versão de SF, o jogo já vendeu mais de 2 milhões de cópias e com isso, o game é o 43º da história da Capcom a entrar na categoria interna conhecida como "Platinum Title" (Título de Platina), onde só entra quem vender no mínimo 1 milhão de cópias. Um número altíssimo, ainda mais se colocarmos em conta a pirataria e o gênero luta não ser mais um sucesso como antes.

Então fica a dica – Inovar sempre, mas sem esquecer as raízes!

A história de duas empresas que fazem parte da história dos brinquedos e videogames do Brasil!

Equipe Game Sênior

Mesmo que o Telejogo tenha promovido a primeira tentativa de consolidar um mercado de um videogame no país em 1977, ainda não era nem a hora nem o momento deste mercado acontecer, mas serviu para mostrar que o brasileiro estava ansioso e queria a introdução de novas tecnologias no país, que na época sofria os efeitos de um regime fechado e militarista.

Acima: O Telejogo da Philco/Ford, a primeira tentativa de um mercado de videogames no país

Seis anos mais tarde o Atari consolidou um mercado de videogames em 1983 promovendo uma abertura econômica e novas possibilidades, mas junto com ele existia a concorrência não só por parte dos seus "clones" baseados, mas também de outros consoles diferentes como: Intellivision e Odyssey. Mesmo com o fracasso de suas campanhas de marketing e os preços não estarem equivalentes ao Atari, isso já nos dava uma noção, que não existia somente um, mas outros consoles pelo mundo afora em contraste com os primeiros Arcades que também nos davam uma noção que os videogames estavam evoluindo além do Atari.

Lembrando que no decorrer deste período uma nova geração de jogadores, começava a dar seus primeiros passos através dos poucos computadores pessoais. A formação de uma geração paralela e história igualmente brilhante dos videogames. A receita dos clones mostrava um caminho para burlar as exclusividades e criação de um mercado alternativo (além claro da pirataria). Esta mesma receita iria se repetir á partir da década de 90, de maneira tão persistente como

O Intellivision entrou no mercado brasileiro para concorrer com o Atari, mas o alto custo do console, aliado a péssima qualidade dos controles e uma fraca campanha de marketing fizeram o console ter uma vida relativamente curta no território nacional.

na década anterior, mas desta vez com consequências um pouco diferentes.

Um dos efeitos que o Atari causou no nosso país foi uma mudança radical das crianças verem os brinquedos (lembrando que até então videogame era visto como um). A novidade e diversão eletrônica deste console, não afetou de imediato uma das gigantes dos brinquedos em nosso país (Estrela) .Mas foi o ponto de partida para outras empresas investirem na idéia, uma delas foi a Tec Toy que começou a introduzir novidades ao setor e mais tarde repetiria os passos da Polyvox criando uma representatividade em videogames no Brasil.

Com o fim da era Atari e começo da geração 8 bits, o mercado mundial de videogames havia mudando bastante. O Japão que havia dado uma reviravolta na crise dos videogames, ganhava o mundo com os seus consoles, chegando ao mercado americano e pouco mais tarde ao mercado brasileiro. Com as novidades que o final da década de 80 prometia aos jogadores, a necessidade de um veículo de comunicação e marketing para os videogames precisava ser criado. Nasciam as primeiras revistas especializadas em videogames.

Poderíamos acompanhar o que o mundo estava jogando e queríamos fazer parte disso. Já havíamos dado nossos primeiros passos com a Sega e a Nintendo sorrateiramente com seus clones.O que parecia uma nova página na história do mercado de videogames no Brasil, iria mudar radicalmente tudo o que sabíamos e conhecíamos como videogame, as disputas agora não era só nos jogos, mas entre jogadores onde de um lado haviam aqueles que acreditavam "que os jogos poderiam ser verdade" contra aqueles que acreditam que "só os melhores jogam aqui". Sejam bem vindo á explosiva década de 90, Sega VS Nintendo... Tec Toy VS Playtronic.

O nascimento de ambas as empresas

TecToy

Com o inuito de produzir brinquedos de alta tecnologia, um ramo até então não tão explorado pela a empresa sinônimo de brinquedos Estrela, em 18 de setembro de 1987 no bairro da Água Branca em São Paulo, é fundada a TecToy (antes Tec Toy).

Tal idéia veio do engenheiro argentino Daniel Efraim Dazcal, que além da tecnologia, diversão e educação também eram as chaves para o sucesso da empresa na produção de seus produtos.

O sucesso foi tão grande que ate a metade dos anos 1990, a TecToy era uma das principais marcas para o público infanto juvenil. Entretanto, com a morte precose de seu fundador, a empresa passa por um momento delicado em sua história.

Porém, de olho no mercado em expansão no Brasil como DVD players e MP3 players, a empresa passou a produzir tais produtos afim de contornar a situação e também, aumentar ainda mais seu portfolio de produtos.

Ragnarok, uma boa tacada da TecToy de hoje

E por falar em produtos, em junho de 2005 surge a TecToy Mobile, esta destinada a fabricação de jogos para celulares, um mercado que também cresce e muito. Em 2008 no Brasil, o setor cresceu 24,5% chegando a 150.641.403 assinates segundo a Agência Nacional de Telecomunicações.

Além disso, a empresa também investe e um outro segmento forte atualmente que são os jogos online. Em parceria com a Level Up!, líder no segmento de jogos on line no Brasil, India e Filipinas. Um dos titulos de maior sucesso e o RPG on line Ragnarok.

Em 2007 a empresa completou 20 anos de existencia apresentando uma nova logomarca e passando por um novo momento bem diferente do inicio da decada de 1990 onde conquistou fama sucesso e claro, muito dinheiro.

Playtronic

Na imagem ao lado, uma propaganda de revista fazendo o anuncio da entrada na Nintendo na terra do Carnaval e Futebol Repare no rodapé, uma chamada para o intervalo do programa global Fantástico.

Com o boom da Tectoy no segmento em brinquedos eletrônicos e videogames, nasce uma empresa para entrar na briga pela conquista do público brasileiro, no caso a Playtronic, formada através de uma joint-venture entre a Gradiente e a Estrela.

Se a Tec Toy trouxe a SEGA, porque não trazer a Nintendo não é mesmo? Tal idéia era boa para ambos os lados. Para a Gradiente/Estela afim de ampliar seus negócios e para Nintendo, que estaria oficialmente em terras brasilerias.

O índices eram bons para toda esta euforia. Em 1991, o Brasil chegou a movimentar cerca de 100 milhões de dólares com a indústria de videogame. Sendo assim, a oficialização da Nintendo do Brasil viria bem a calhar. Mas nem tudo são flores na vida.

A parceria se rompeu em 1996 com a saída da Estrela por motivos desconhecidos (dizem as más linguas que tal motivo, foi por conta das vendas, que não chegaram a ameaçar a TecToy com 75% do mercado brasileiro de games em suas mãos) ficando por conta somente da Gradiente representar a Nintendo no Brasil, deixando de ser Playtronic para se tornar Gradiente Entertainment Ltd.

Mas em 2003 chega ao fim a oficializacao da Nintendo no

país. Segundo a Gradiente, tal decisão ocorreu pela alta taxa do câmbio desde 1998 e também da redução média da renda da população e da pirataria dos produtos que começou a ganhar forma no final dos anos 1990. Tudo isto contribiu para a redução e rentabilidade dos negócios para a Gradiente, e o fim de uma era para os fãs da casa do Mario.

Mas e antes dos consoles?

Agora que vocês já conhecem um pouco da história de ambas as empresas, nada como saber o que cada uma delas faziam antes do boom dos consoles não é mesmo?

Pense Bem, um clássico dos anos 1980 da TecToy

A Tec Toy antes de representar a SEGA no Brasil, em abril de 1988 a empresa lança a pistola Zillion, baseada no anime de mesmo nome exibido pela: Rede Globo (e posteriormente pela Rede Gazeta – Canal 11 – São Paulo). O brinquedo funcionava como uma espécie de paintball eletrônico, pois além da pistola, o brinquedo tinha um receptor para colocar no corpo. Assim, quando a pessoa era atingida, o sinal vermelho era emitido no receptor.

Como o Pense Bem, Teddy Ruxpin foi um sucesso da empresa. Coitado do Mano Beto, quando era pequeno morria de medo deste brinquedo

Temos também outro brinquedo clássico trazido pela a Tec Toy que era o urso de pelúcia: Teddy Ruxpin, criado pela a empresa norte americana: World of Wonder. A principal característica do brinquedo (Mano Beto morria de medo por sinal) era porque o ursinho mexia os olhos e as bocas enquanto contava histórias para as crianças. Um dos clássicos do final da década de 1980 da empresa.

Mas o maior brinquedo da empresa antes dos videogames da SEGA foi nada mais nada menos que o clássico: PENSE BEM. Eleito o brinquedo do ano (para as crianças com famílias que podiam bancar um), o PENSE BEM era um minicomputador que permitia uma interação por um dispositivo de múltipla escolha que fazia perguntas sobre vários temas como: história, geografia e matemática. Tais temas eram concebidos através de livros que, com o passar do tempo incluiu até personagens famosos como a: Turma da Mônica, Pato Donald e até mesmo Sonic.

Todos esses brinquedos fizeram muito sucesso no Brasil antes da vinda dos consoles SEGA em terras brasileiras e com certeza, não só faz parte da história da Tec Toy como também, na história dos brinquedos no Brasil.

Falar da Playtronic antes do boom dos consoles dos anos 90, é falar de duas empresas, afinal de contas, a Playtronic foi uma joint-venture entre a Estrela e mais tarde a Gradiente, que por sinal também fez muito sucesso entre o final da década de 80 e inicio dos anos 90.

O clássico jogo de tabuleiro Banco Imobiliário. Quem nunca jogou não é mesmo?

A Estrela que o diga. Em 2007 a empresa completou 70 anos de vida com uma lista de clássicos brinquedos que fazem parte da lembrança de todos nós. Afinal de contas, quem nunca jogou Banco Imobiliário, Jogo da Vida, ou o clássico Combate (War) madrugadas a fora? E qual menina que nunca ouviu falar da Susi? A boneca parou de ser produzida em 1985, porém, voltou a ser produzida em 1997 após serem produzidas mais de 20 milhões de unidades.

Isso sem contar as famosas figuras de ação para os meninos que começou nos anos 70 com o lançamento do Falcon (que mexia os olhos através de um botão na nuca do boneco). Tamanho foi o sucesso que no final dos anos 80, foi à vez da linha de figuras de ação de desenhos como: He–Man e Comandos em Ação (G.I.JOE) além de outros lançamentos simultâneos com os desenhos exibidos na Rede Globo.

Em se tratando de brinquedos eletrônicos, temos o clás-

sico Autorama que já foi assinado por nomes de peso das pistas como: Emerson Fittipaldi, José Carlos Pace, Nelson Piquet, Ayrton Senna e Rubens Barrichello (Mano Beto ainda irá comprar um Autorama). Um fato curioso é que Autorama é uma marca da Estrela, porém, por conta do sucesso, passou a ser sinônimo de brinquedos do gênero, com citação no Dicionário Aurélio.

A Gradiente também tem história para contar. Fundada em 1964, é uma das maiores empresas de produtos eletroeletrônicos de consumo do mercado brasileiro. No final de década de 80, a empresa lança um brinquedo (se é que pode ser chamado assim) que mais tarde tornou-se o ícone de uma geração dos anos 80 - O: 3 em 1 (Toca fitas, gravador e Karaokê) - Meu Primeiro Gradiente.

Meu primeiro gradiente, um clássico brinquedo dos anos 80

Com cores bem diferentes para a época (colocando em destaque o aspecto infantil, coisa que outros gravadores não tinham) vinha acompanhado com uma fita K-7 onde de um lado havia só sucessos infantis, e do outro, bases instrumentais para a molecada soltar a voz!

Antes dos anos 90, o Polyvox (empresa comprada pela a Gradiente na época) nos presenteia em 1984 com o ATARI 2600 o legítimo! Ou seja, antes da virada da década a empresa apostou no console com uma forte ação publicitária nos principais meios de comunicação da época.

Com tamanho sucesso, e empresa tinha praticamente tudo pronto para trazer o outro modelo de ATARI no Brasil, o 7800 (visto que o 5200 nunca foi cogitado), mas as coisas não saíram como esperado...

Negociando o lançamento do Atari 7800 no Brasil, a Gradiente tinha inclusive os carcaça do videogames prontos para a produção, mas o acordo acabou não dando certo, então, com a onda dos clones do Nes dois ano antes a empresa apostou na idéia e refez o design lançando um dos clones mais famosos: O Phantom System. O videogame seguia os padrões de compatibilidade do Nintendo Entertainment System americano (72 pinos), entretanto, com a utilização de um adaptador, era possível jogar os games de 60 pinos padrão japonês.

Enfim, os consoles!

Certo, as duas representaram Sega e Nintendo no Brasil, mas teve alguma coisa que fizeram para ser tão importantes assim? O que ganhamos com isso? A resposta é: MUITA COISA. Foi a maior guerra entre empresas de games que já aconteceu em nosso país, e para essa guerra, foi preciso artilharia pesada e munição de sobra para conseguir combater. Nisso tudo, quem saiu ganhando fomos nós Brasileiros. Em um país como o Brasil, que tem seus impostos astronômicos, é mais do que um mérito ter um histórico em games como tivemos na década de 90.

Na imagem acima, a comparação dos consoles Atari 7800 e do Phantom System. Qual semelhança pelo menos nesta situação, não é mera coincidência.

Acima, o jogo Super Copa que tinha idioma em português

Vamos por partes. A Playtronic veio para o país através da Estrela e da Gradiente, em um acordo anunciado no dia 17 de março de 1993. Pela primeira vez, os produtos da Nintendo seriam produzidos fora do Japão, uma vez que nem os produtos americanos eram produzidos em seu próprio país. Logo no começo, a fusão já mostrou serviço e a que veio. Anúncios em vários meios de comunicação, inclusive no horário nobre da televisão, anunciando a chegada oficial da Nintendo no Brasil. O comercial mostrava o Mario

Acima, a propaganda de Phantasy Star, grande sucesso do Master traduzido para o português pela TecToy

segurando uma bandeira Brasileira com o seguinte slogan: "Agora todos vão achar esse cara legal". Logo a Playtronic colocou o NES oficialmente no Brasil e isso ajudou a popularizar mais o console da Nintendo, tendo em vista que já existiam vários "clones" do NES por aqui, os quais eram mais conhecidos do que o próprio console da Nintendo, como o Dynavision, Phantom System, Turbo Game, Hip Top Game entre outros. A garantia do console e dos acessórios era outro fator que ajudava muito, pois quando um aparelho era comprado por meio de importações, a garantia chegava a, no máximo, 3 meses, enquanto os produtos oficiais Playtronic vinham com 1 ano de garantia.

Os comerciais em TV eram seguidos. Era fácil assistir a uma chamada de algum jogo na telinha. Outros meios de comunicação também eram bem aproveitados, como as revistas e as rádios, não importando o horário. Praticamente todos os consoles da Nintendo oficialmente deram as caras por aqui. Game Boy, NES, SNES, Nintendo 64, Gamecube e até o fracassado Virtual Boy, que teve seu recolhimento imediato. Outra coisa importante da Nintendo no nosso país foi o fator de termos um jogo traduzido para o nosso idioma. Foi o jogo "Super Copa", game de futebol para o SNES. O game apresentava textos em Português e Espanhol, além de promover no próprio game empresas que atuavam no Brasil, como a Adidas e a Elma Chips. Alguns jogos de Nintendo 64 também foram traduzidos para o Português, como Shadow Man, South Park e Fifa 99. Isso tornava a história de alguns deles fáceis de entender, já que muita gente tinha dificuldades para entender a trama em inglês.

Quanto a Tec Toy, ela fez muito mais do que um simples reconhecimento no nosso país: fez história na própria história dos games brasileiros. Não é arriscado dizer que foi uma das empresas mais importantes do Brasil em matéria de video game. Os lançamentos eram simultâneos com os EUA, tanto de consoles como de games, ou até mesmo antes, como foi com o lançamento do Sega Saturn, que foi lançado três dias antes ao lançamento americano.

Mais do que representar uma das maiores empresas do mundo da década de 90, ela criou games e até modelos de consoles diferentes e exclusivos para nós brasileiros e montou um currículo importante na produção de jogos, principalmente do Master System. Quer uma prova? Alguém se lembra de Street Fighter 2 do Master System? Tente procurar em qualquer outro país este game pra vender. Se você encontrar, verá estampado na capa do jogo a marca da Tec Toy, pois foi ela mesmo quem desenvolveu o jogo, totalmente licenciado pela Sega e pela Capcom, criadora da série. Muitos colecionadores estrangeiros chegam a pagar uma fortuna por um jogo completo do "nosso" Street Fighter 2. Mortal Kombat 3 também foi desenvolvido por aqui, sob licença da Midway. Jogos como Sonic Blast, Baku Baku Animal e Virtua Fighter Animation, que eram games de Game Gear, foram convertidos para o Master System pela Tec Toy. Também foram produzidos alguns jogos com personagens brasileiros, como os dois jogos da Turma da Mônica (Mônica no Castelo do Dragão e Turma da Mônica em: O Resgate), que na verdade, eram ports modificados, mas licenciados, dos jogos da

A Playtronic também não dormia no ponto e tinha suas propagandas recheando as revistas da época. Neste caso, o clássico Star Fox.

série Wonder Boy in Monster Land e Geraldinho, que veio a partir de Teddy Boy. Até mesmo o Chapolim virou game, com um port modificado de Ghost House. Então, ninguém pode reclamar que os personagens de Roberto Gomes Bolãnos (criador do Chapolim e Chaves) não ganharam games. Outros jogos que ganharam conversão exclusiva com marca Tec Toy foram: TV Colosso (alguém se lembra?), Sapo Xulé, Sítio do Pica Pau Amarelo e uma coletânea de 20 jogos em um só cartucho.

O Mega Drive também ganhou alguns jogos desenvolvidos pela Tec Toy, como Duke Nukem 3D e Pica Pau. Uma surpresa é o game do programa Show do Milhão, do "Homem do Baú" Silvio Santos, que ganhou 2 versões. Há também os vários games lançados no Japão e EUA que ganharam tradução para o Português, algo que ajudou bastante os Brasileiros, pois alguns são RPGs. Isso fez com que os jogos ganhassem muitos seguidores e fãs por aqui, como as três versões de Phantasy Star e Shinning in the Darkness. Um outro game ganhou a tradução não só de textos, mas também as vozes em partes de FMV: Riven A, sequência de Myst, lançado para o Sega Saturn.

A Tec Toy não fez história apenas nos consoles da Sega. O Pense Bem (brinquedo que testava seus conhecimentos sobre história, Matemática e Geografia) fez muito sucesso. Foram lançados algumas versões do brinquedo com personagens conhecidos, como Turma da Mônica, Pato Donald e até o Sonic.

Sem dúvidas, fatos importantes que fizeram orgulho de nós, brasileiros. Uma das melhores épocas em matéria de games em nosso país.

REVIEWS

Sega Cd
Snatcher

Atari 2600
Frostbite
Keystone Kapers

Master System
Asterix

NES
Kirby's Adventure
Castlevania III Dracula's Curse

Mega Drive
Quackshot

Arcade
Street Smart

Super NES
Pilotwings

Saturn
Nights into dreams

SNATCHER - O FILME BLADE RUNNER SEGUNDO HIDEO KOJIMA

Por Old

A AMEAÇA A TODA RAÇA HUMANA GANHOU UM NOVO NOME: SNATCHER...

A genialidade de Hideo Kojima no mundo dos videogames foi reconhecida mundialmente graças a uma de suas primeiras criações: Metal Gear (que inclusive é relembrado neste jogo). Mas tanta fama por uma única produção acaba ofuscando outras criações igualmente importantes e de caráter genial e uma delas, sem dúvida, é: Snatcher.

A sétima arte sempre foi uma das paixões de Kojima, mas em uma época em que as conversões de grandes sucessos do cinema deixavam a desejar, hora por seus gráficos e outras vezes por uma mecânica de jogo pobre e pouco eficiente, nem sempre apostar nestes jogos era uma garantia de sucesso. Mas o produtor foi obstinado e, na criação de Snatcher, incorporou elementos existentes de um sucesso aclamado pelo grande público através de sua visão e linguagem totalmente originais.

Kojima mostrou também em Snatcher que o público gamer estava preparado e maduro o bastante para uma história forte e adulta. Muitos jogadores já haviam crescido e era preciso apostar em um mercado para estes jogadores nos consoles domésticos, coisa que os PCs já estavam fazendo a um bom tempo. Snatcher então veio no momento e hora certa para suprir a carência destes jogos e, consequentemente, deste público.

Neste Adventure baseado no universo Cyberpunk, o jogador encontrará uma atmosfera muito familiar ao filme: Blade Runner - O Caçador de Andróides (Producão de Ridley Scott de 1982). Snatcher mostra Neo Kobe, uma cidade futurista e seus contrastes entre: a alta tecnologia das grandes corporações, armamentos nucleares, armas biológicas se voltando contra os seres humanos e toda a esperança em um herói sem memória, mas estranhamente ligado com o seu inimigo em comum. Tudo isso com elementos eletrizantes como: ação, traição, reviravoltas e um pouco de romance. Se existisse um Óscar para os videogames, Snatcher com certeza ganharia algumas estatuetas.

O jogo tem uma trajetória em vários consoles como: NEC PC-8801 e MSX2 em 1988, passando pelo Playstation e Sega Saturn em 1996 e claro a versão que iremos fazer este review e que com certeza ficou mais conhecida pelo público ocidental, a do Sega/Mega CD em 1994, pois foi a única versão que ganhou uma tradução para o inglês.

Direto do futuro, com diversão do passado sempre presente, como vocês: Snatcher.

A TRAMA DE SNATCHER

Em 6 de junho de 1996 (1991 nas versões japonesas), uma arma química conhecida como Lúcifer-Alpha em pleno desenvolvimento em Chernoton, Rússia (seria uma referência a Chernobil), é lançada na atmosfera de Terra, resultando na morte de 80% da população da Eurásia e do Leste Europeu que, por sua vez, resulta na morte de metade da população do mundo.

A área contaminada se torna inabitável por uma década, quando a mutação de Lucifer-Alpha parece ter sido controlada para uma forma não-letal, a humanidade pode começar a avaliar os estragos ocasionados pelo evento. Este trágico acontecimento ficaria registrado na história como "Catástrofe".

Na imagem acima podemos conferir o estranho aparecimento dos bio andróides conhecidos como Snatchers em Neo Kobe City.

Cinquenta anos mais tarde, uma raça de formas de vida artificial ou bioroids conhecida como "SNATCHERS" (lit. Ladrões de...) começaram a aparecer na ilha artificial de Neo Kobe City, matando as suas vítimas e tomando seu lugar na sociedade. Ninguém sabe exatamente o que eles são ou de onde eles vieram. Gillian Seed, um investigador e agente de uma força-tarefa Anti-Snatcher chamada JUNKER é designado para investigar e descobrir a origem destas formas de vida artificial. A busca de Seed acaba se tornando sua busca pessoal por resposta, já que o protagonista da história não lembra muita coisa sobre o seu passado, mas no decorrer dos eventos acaba descobrindo certa ligação com os Snatchers.

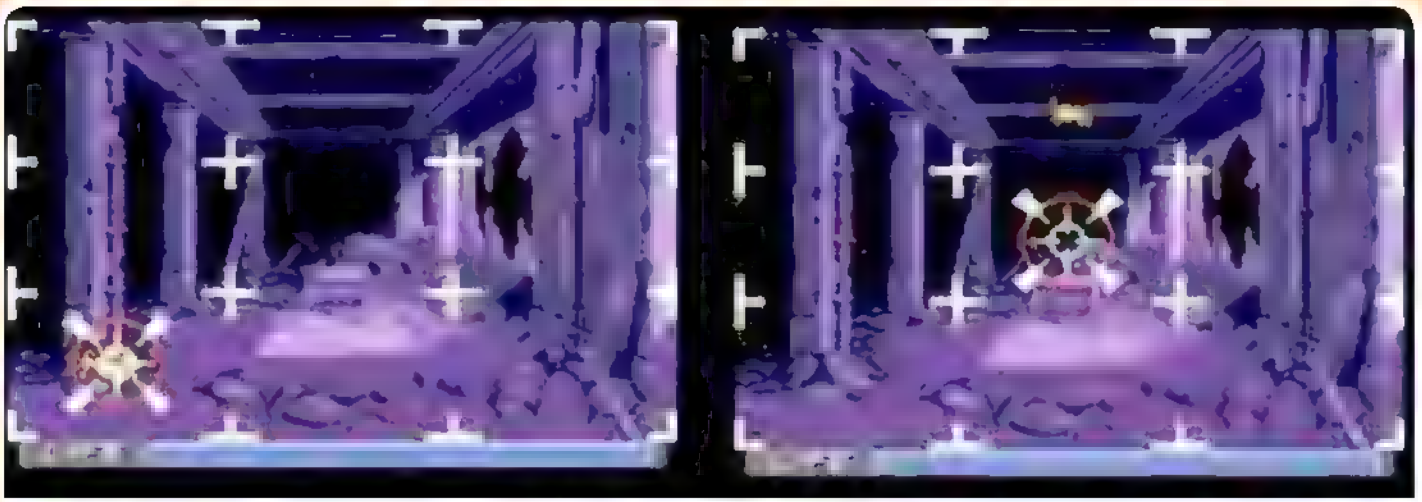
GAMEPLAY (JOGABILIDADE)

Agora que conhecemos a trama por detrás de Snatcher, muitos de vocês devem estar se perguntando como funciona a jogabilidade. Primeiramente o jogo é um aventure gráfico de perspectiva em primeira pessoa com elementos de shooters (jogos de tiro), igualmente em primeira pessoa. A preocupação de Kojima na concepção do jogo era agradar dois públicos distintos: os jogadores que gostam de exploração e resolução de puzzles, bem como aqueles que gostam de uma boa ação e reflexos rápidos dos jogos de tiro.

A primeira vista, o jogo para Sega CD pode complicar um pouco por um fato: os diálogos entre os personagens são falados, com direito a tons de vozes expressivos (raiva, susto e etc.) além de algumas expressões faciais e animações. O que pode desencorajar um pouco é a ausência de legendas, mas para aqueles que têm este tipo de preocupação, a navegação entre os menus de conversação é simples e direta, ou seja: todas as perguntas e ações de Seed no jogo através das escolhas nos menus levam a ações óbvias que impedem que o jogador fique perdido ou preso em uma determinada parte.

Acima temos um exemplo de como os menus de conversação funcionam. Cada escolha abre outro menu com 3 ou mais opções de ações. Cada opção pode te passar informações sobre o jogo, sobre o próximo passo ou fazer com que Seed avance para outra cena. Esteja sempre familiarizado com estes menus e tente cada possibilidade no jogo.

Nas cenas de confronto com os inimigos a ação fica ainda mais óbvia, já que o jogo possui um sistema no qual pede para o jogador manter a sua arma já a punho, além de aconselhar que o mesmo salve seu progresso antes da cena.



Acima podemos conferir a Combat and Shooting Screen de Snatcher. Mesmo que os críticos mais exigentes não tenham gostado muito das demarcações da tela, a necessidade destas demarcações aumenta a precisão dos tiros dos jogadores, pois oferece uma nítida noção de onde atirar conforme a movimentação do inimigo na tela.

Isso é muito útil principalmente por não ter que repetir outras ações até a chegada deste ponto crucial. A mira move-se nas quatro direções básicas do controle além das diagonais, porém é preciso rapidez e reflexos para os tiros, principalmente se estiver usando o periférico Justifier Light Gun. Complementando o quesito de jogabilidade de Snatcher, não podemos deixar de analisar o quanto a trilha sonora do jogo contribui de forma espetacular neste sentido. Conforme o jogador avança na exploração de certos locais, mesmo para o mais desatento dos jogadores, um efeito sonoro sempre irá acusar que

Na figura a esquerda podemos conferir o complexo sistema dos Snatchers. Seed terá que enfrentar muitos ao longo do jogo e a batalha não será nada fácil.

no local existe algo para ser investigado, isso chama a atenção na busca de qualquer detalhe diferente na tela.

Outro fato que torna a jogabilidade de Snatcher emocionante é como a trilha sonora em determinados momentos do jogo proporciona um clima de tensão e aumento de adrenalina na hora de um confronto.

Isso quebra aquele antigo paradigma de que os Adventures gráficos são chatos e monótonos na sua jogabilidade. Sem dúvida, Hideo Kojima juntamente com a Konami, pensou em todos estes detalhes, proporcionando um excelente jogo e corrigindo antigas lacunas. Mas se depois de tudo isso ainda não estiverem convencidos sobre Snatcher, vejam o que espera por cada um de vocês no intrigante e perigoso mundo de Neo Kobe City.

Assassinatos, Imagens fortes, Violência e Sexualidade, este são apenas alguns dos vários ingredientes que o jogador encontrará em Snatcher

Apesar de todo sensacionalismo gráfico, das imagens fortes e chocantes, Snatcher é um jogo que transporta o jogador a uma investigação cheia de reviravoltas e elementos surpreendentes, que em sua época e até então era sem precedentes. Se não fosse pela versão do Sega CD, talvez este jogo ficasse virtualmente desconhecido ou restrito a apenas poucos jogadores.

De sua época no MSX2, passando também pelo PC Engine CD e chegando finalmente a esta versão, o jogo passou por transformações e melhorias gráficas, sonoras e de jogabilidade. O que nunca vou compreender é o porquê a versão Sega CD recebeu críticas tão pesadas a ponto até de justificar o porquê as versões para Saturn e Playstation não foram lançadas no ocidente.

Ironicamente, Blade Runner (que foi a obra que inspirou Snatcher) não foi um sucesso de público e de críticas quando lançado em 1982. Mas com o passar dos anos e décadas, é apontado como um "cult-movie" aclamado e respeitado. Creio que o mesmo podemos dizer de Snatcher como jogo, que cumpriu seu papel de maneira exemplar no Sega Cd. Isso também mostrará a todas as gerações de gamers que Hideo Kojima não brilhou apenas com Metal Gear. Além de Snatcher, ele repetiria a dose com um título chamado Policenauts... Mas isso já é outra História.

A CONTROVERSA VERSÃO SEGA CD: DETALHES SOBRE A VERSÃO AMERICANA DE SNATCHER

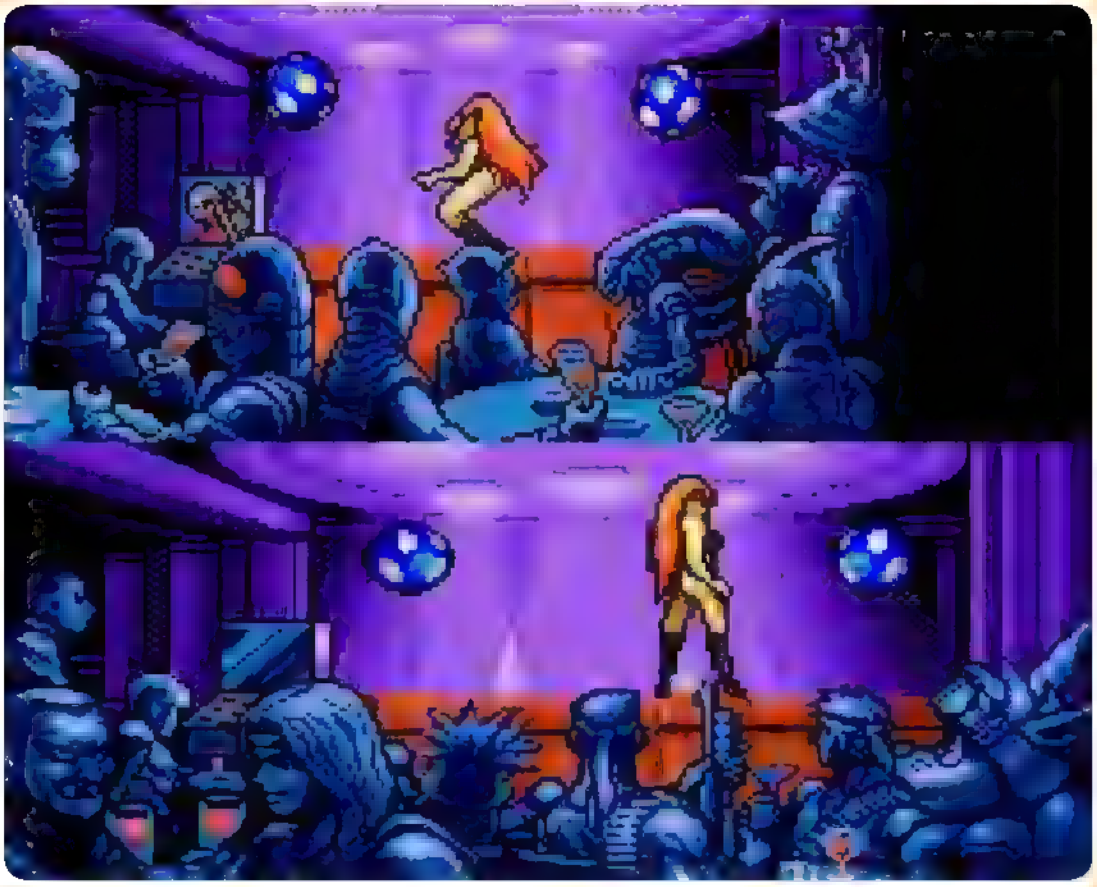
Passados muitos anos e diferentes versões do jogo para diferentes plataformas, muitas histórias e fatos a respeito de Snatcher acabaram vindo à tona anos depois do jogo, até porque a versão Sega CD de Snatcher deu muito o que falar e por muito pouco o jogo não saiu e a história poderia ter sido outra.

Naquele período em que a Nintendo estava no impasse sobre criar ou não um videogame com mídia em CD, Snatcher foi um dos títulos cogitados para o chamado Snes CD, mas a idéia foi descartada e desmentida pela empresa, principalmente por sua larga "tradição familiar em seus jogos". A Sega então se aproveitou do fato e resolveu abraçar a idéia de Snatcher, mas mesmo a Sega sendo um pouco mais "liberal", nem ela mesma sabia o tamanho da encrenca que estava nas mãos.

A versão para o Sega CD foi portada diretamente da versão PC Engine CD do Japão. Todo o script do jogo foi traduzido por Scott T. Hards juntamente com Jeremy Blaunstein (este último seria o responsável pela tradução ocidental de Metal Gear Solid). Muito do Script Original teve que ser mudado e "açucarado" devido à linguagem adulta existente no jogo, assim como alguns detalhes a mais. O Jogo ainda teve que passar por testes para lançar com o Justifier Light Gun (um periférico de tiro para o Sega CD), o que deu um pouco mais de trabalho a esta versão.

Uma das mudanças feitas no jogo para não assustar o público ocidental, foi a mudança de idade da personagem Katrina, que protagoniza algumas cenas "ousadas" no jogo. A idade passou de 14 para 18 anos. Uma cena em que ela esta tomando uma ducha e aparece com os seios descobertos, assustada com o corpo de um Snatcher morto, foi refeita e censurada na versão Sega CD. O mesmo quanto a cena de um cachorro agonizante e com os órgãos internos expostos que também teve de ser refeita.

Uma cena da versão PC Engine, que é muito peculiar, acontece no Night Club Outer Heaven (Já ouviram este nome em algum lugar?). Neste local e na cena onde Isabella esta dançando, uma paródia com vários personagens de filmes de ficção científica aparecem na imagem. A Konami então temendo problemas com direitos autorais, resolveu mudar esta cena e incorporar personagens de sua franquia.



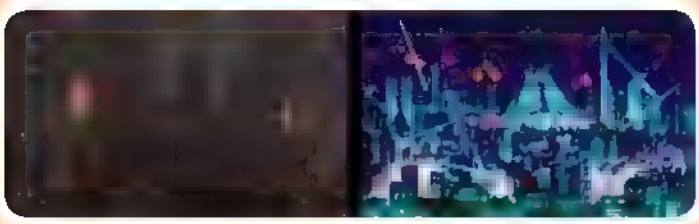
Na figura a direita, podemos conferir a imagem superior da versão PC Engine CD com os vários personagens famosos de filmes de ficção científica Mais abaixo, a saída encontrada pela Konami, usar personagens de sua propria franquia e de outros jogos.

Até mesmo a forma cibernética dos Snatchers teve que ser mudada e redesenhada para não parecer com os robôs do filme Exterminador do Futuro (Terminator): algumas partes do corpo destas maquinas foram mudadas para cor verde oliva, assim como a cor dos olhos passou de vermelho para verde.

A Konami atribuiu as poucas vendas da versão ocidental de Snatcher a uma péssima campanha da Sega em cima do jogo. Dois anos mais tarde, a Sega lançou uma versão de Snatcher para Sega Saturn, ironicamente esta versão não ganhou uma versão ocidental (teria sido birra da Konami quanto ao ocorrido?). O mais estranho é que indiretamente isto também afetou a Sony, que não lançou uma versão ocidental de Snatcher mesmo com o sucesso de seu console e alguns jogos orientais no ocidente.

SEMELHANÇAS ENTRE: BLADE RUNNER E SNATCHER

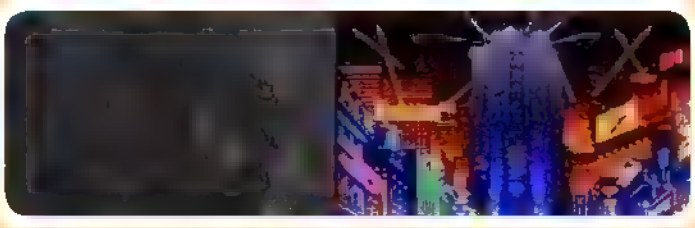
Los Angeles/Neo Kobe City



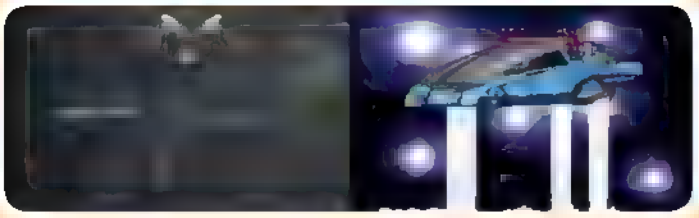
A Los Angles de Blade Runner comparada com a imagem de Neo Kobe City de Snatcher tem muitos pontos em comum: A poluição, os prédios, as luzes e principalmente o neon de algumas construções (em Blade Runner até alguns guarda chuvas eram feitos de neon).

Police HQ / Junker HQ

O Distrito policial que Deckard é levado no começo do filme Blade Runner, tem uma forte semelhança com o quartel general da J.U.N.K.E.R..



Police HQ / Junker HQ



Os veículos Spinners do filme Blade Runner inspiraram os Turbocycles de Snatcher, até o modo de propulsão dos dois veículos são idênticos.

Rick Deckard / Gillian Seed

A semelhança entre os personagens Gillian Seed (personagem mais à esquerda) e Rick Deckard (Centro) não estão somente nos trajes, mas também na pose em que ambos estão nas ilustrações. Na Ilustração mais à direita, usada na Box Art do Sega CD, o artista responsável pelo trabalho e concepção mais realista de Gillian Seed foi Yuji Kaida (Famoso artista e lustrador japonês que marcou presença em Godzilla, Gundan, Macross, Platabor, Tomy's Zoids e mais recentemente em Transformers 2).

BLADERUNNERS / RUNNERS

No jogo, os "Junkers" que devem caçar e eliminar os Snatchers são chamados de Runners. Esta talvez seja a referência mais direta e escancarada com Blade Runner

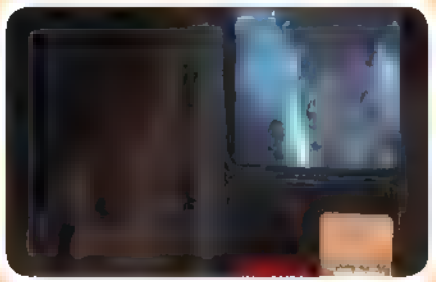
Snake's Scale

No decorrer do jogo, enquanto Seed está investigando uma banheira onde foi encontrado o corpo de um dos Snatchers, Metal Gear pergunta: "Você está procurando uma escama de cobra?" Esta é outra referência direta a Blade Runner, já que Deckard no filme encontra uma escama de cobra em uma banheira onde um replicante estava. Indo ainda mais longe, é um tanto irônico Metal Gear sendo referência a outro jogo de Hideo Kojima, perguntar algo relacionado a cobras...

Ridley Scott/ Ridley Scotty

Durante o jogo outra referência direta a Blade Runner, desta vez ao nome do diretor do filme, é a pessoa que encontra Isabella Velvet, cujo nome é Ridley Scotty.

VideoPhones



No jogo, Metal Gear o pequeno robô ajudante de Seed, foi uma referência direta ao jogo de Hideo Kojima com o mesmo nome, uma das funções deste robô é uma unidade móvel de vídeo fonia (videophone). Um detalhe que relembra também Blade Runner, inclusive o mesmo número utilizado no filme é utilizado no jogo, esse detalhe passou virtualmente despercebido aos fãs, pois á associação ao esquema de comunicação do jogo Metal Gear fazia uso de números e freqüências de comunicação. A Konami soube copiar este detalhe e disfarçar com aquilo que já havia utilizado em outro jogo.

Elimination

Outro detalhe um tanto bizarro vindo de Blade Runner e incorporado à trama de Snatcher, foi a morte de Freddie Neilson por Randon em Snatcher em circunstâncias semelhantes a de Leon por Rachael em Blade Runner, em que o assassino acaba assassinando um dos seus para manter as aparências ou como queima de arquivo, no caso de Random sendo um Snatcher e Rachael sendo uma replicante.

FONTE: THE SNATCHER EXPERIENCE
http.//www.snatcher.co.uk/

Jogo: Snatcher
Lançamento: 1994
Plataforma: Sega/Mega CD
Gênero: Adventure
Fabricante: Konami

NOTA 9

FROSTBITE

Por Old

ENTRAR NUMA "FRIA" NUNCA FOI TÃO DIVERTIDO

Em meio á tantos jogos para o Atari, Frostbite foi um título que promoveu certa mudança tanto no cenário quanto no conceito de jogabilidade em sua época. A idéia de um jogo protagonizado por um esquimó que precisava construir seu iglu antes do por do sol (ou a temperatura chegar a 0 grau), escapar de um esfomeado urso ou desviar de obstáculos naturais como peixes, ostras e caranguejos foi uma sacada de gênio de Steve Cartwright (também responsável pela criação de: Barnstorming, Megamania, Seaquest e Plaque Attack).

As primeiras vista muitos jogadores podem associar a jogabilidade de Frostbite á jogos como: Frogger (pela movimentação nas placas e obstáculos naturais) ou Q*Bert (pela mudança de cores das placas quando o personagem saltava sobre elas). Outro fato que leva a esta comparação é o uso da alavanca direcional como único elemento na movimentação e jogabilidade já que o botão ficar virtualmente fora de uso no jogo. Este botão que geralmente era utilizado como tiro ou salto dos personagens em jogos do Atari acabou ganhando a função de "reset".

Mas comparações á parte, Frostbite provou não ser apenas mais um e sim um jogo totalmente original, com uma proposta nova de diversão e um cenário totalmente diferente dos outros jogos citados. Frostbite não apostou na receita de destruição de inimigos á fim de acumular pontos, apostou numa receita criativa de construção e habilidade do jogador em desviar de obstáculos e ser preciso nos movimentos.

Tudo isso aliado a dificuldade e novos elementos que iam sendo acrescentados no decorrer das fases tornaram Frostbite, divertido e desafiador.

Nos EUA a Actvision criou uma estratégia de Marketing não só para a venda de seus jogos, mas também para aqueles que gostavam de quebrar recordes e fazer altas pontuações em jogos. O programador, no final do manual do jogo, dava as caras (coisa que não acontecia nos jogos e na empresa Atari), e nesta palavra aos jogadores, falando sobre o jogo e dando algumas dicas a empresa lançava um desafio. Quem fosse capaz de quebrar o recorde da Actvision no jogo, ganhava uma insígnia (patch) reconhecendo seus méritos como jogadores.

Confesso que gostaria muito que essa mania tivesse chegado ao Brasil. Abaixo podemos conferir algumas imagens sobre isso:

SCORING

Level	Points per Iceblock	Points for Entering Igloo
1	10	160
2	20	320
3	30	480
4	40	640
5	50	800
6	60	960
7	70	1120
8	80	1280
9	90	1440

Scoring remains constant after the ninth level.

- Fish are worth 200 points each.
- Also, each degree remaining when Frostbite Bailey™ enters his igloo will add points to your score as follows:

10 × Degrees × Level #

JOIN THE "ARCTIC ARCHITECTS"

Getting into any builder's association requires hiding your dues or over 40,000 points or more, and we figure you've paid yours. If you find the magic fish we'll really be impressed. Send us a photo of the TV screen showing your dazzling score along with your name and address, and we'll send you the official Arctic Architects emblem. Be sure to write the name "Frostbite" and your score on the bottom corner of the envelope.

LIFE AT THE TOP OF THE WORLD

The Arctic probably ranks as the cold spot chosen by homebuyers and most of us know little anything about the freezing area. Yet the Arctic has been home to some of the happiest and healthiest members of humankind for thousands of years — the Eskimos!

Traditional Eskimos believe that nature's gifts belong to everyone. There is no private property except for tools and clothes. Everything else is shared — not only with community members, but with any stranger that travels by!

It is only while traveling that Eskimos live in their famous snow houses. All houses are called "igloos" whether they're made of wood, fur, mud or snow. The snow variety can be built in about one hour. Here's how:

A knife with a long, wide blade is used to cut snow into blocks measuring 36" × 18" × 8". These are piled in a continuous spiral.

The entrance is a tunnel under the snow, or, when the ground is frozen, a long hall above-ground. This keeps out the cold wind and keeps the warm air inside. A hole is made in the roof for ventilation.

There are fascinating things to learn from our Arctic friends and brothers. Find out more on your library.

HOW TO BECOME AN ARCTIC ARCHITECT

Tips from Steve Cartwright, designer of Frostbite™

Steve Cartwright is an Activision senior designer. His prolific talents have already brought you Dragonfire™, Megamania™, Decoy™, and Fathom™. And he's working on many more. Steve is known for his wizardry and pinpoint accuracy.

He's one of my favorite games for high scoring.

I wish to use the hit-and-run strategy. The best time to use it is to take out the bear by drawing him to the middle of the screen and then quickly changing direction.

Don't be greedy with the fish. Get them if they happen to come by. However, going out of your way often uses too much time.

Another thing: You can move Frostbite Bailey in mid-air, also. At the higher levels, you can really hook him around. Check out just how far he can go.

Be careful of the birds. They get you when both feet are planted. Therefore, you need to jump and avoid hazards once they can't hurt you. That's all!

Now here's a special tip for the real bad to stand. If you jump up on the extreme left side of the shore, the bear will go [illegible] and not bother you.

Now that you know the rudiments, I'm expecting some really high scores. But don't stay on the ice too long. You don't want your hands are cold. And all the very best. I'm expecting a postcard.

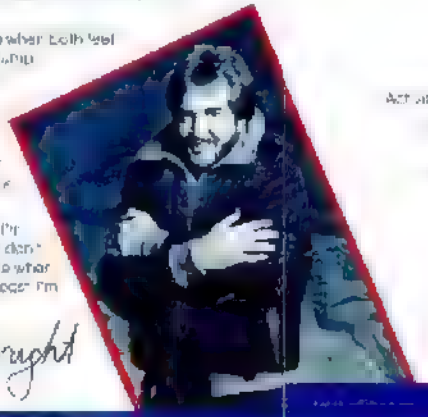
Steve Cartwright

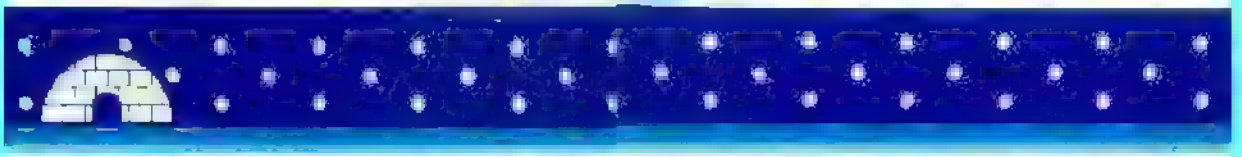
Let us get to know you. If you have questions or comments about our games or clubs, or want to be added to our mailing list, drop us a note or call the "Game Hotline" toll free at 800-[illegible]-GAME. In California, please call (415) 940-6044.

Activision, Inc., Drawer No. 7287, Mountain View, CA 94039

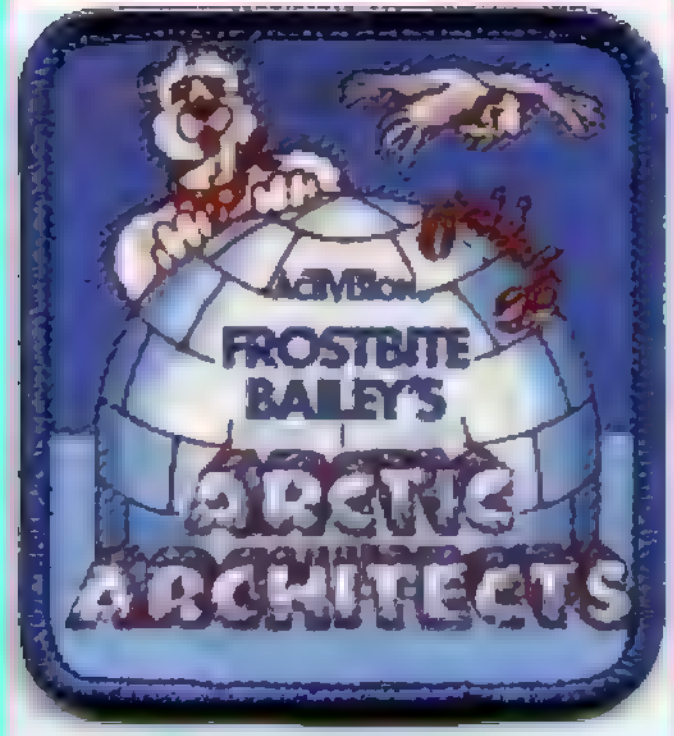
Atari 2600 and Atari Computer Systems™ are trademarks of ATARI, Inc.

© 1983 Activision. All rights reserved. Printed in U.S.A.





Acima podemos ver o programador Steve Cartwright dando sua palavra sobre Frostbite e o desafio da Actvision aos recordistas.



Acima a insignia (Patch) Artic Architects, quem fizesse 40.000 pontos ou mais no jogo Frostbite, era só mandar uma foto para a caixa postal da empresa, que recebia em sua casa e sem nenhum custo este presente.

Mas os jogadores também abrasileiraram o título, e era muito comum chamarem o jogo por apelidos, sendo que o mais famoso foi "gelinho". Para os leitores mais novos e que não acompanharam a época de ouro do Atari no Brasil, falar e compreender inglês naquela época não era para qualquer um, portanto para resolver estes problemas, soluções como estas e muitas outras, eram usadas o tempo todo.

Frostbite fez muito sucesso no Brasil, um país onde o clima tropical não nos permite conhecer nem a neve e muito menos os: iglus, esquimós e ursos polares no ártico na imaginação das crianças que jogaram este jogo na época do Atari, eram visualmente atrativos. A falta de som, mas o ruído dos saltos sobre as placas, o som do personagem afundando na água ou perseguido pelo urso polar ficou para sempre na memória de quem experimentou e vez por outra o recorda em emuladores.

E claro, sua jogabilidade simples, porém cheia de desafio e habilidade fez deste jogo um clássico que atravessa gerações. Vamos recordar alguns momentos de Frostbite:

No Brasil, quando lançado pela Polyvox, houve uma mudança contrária no label do jogo (arte do cartucho ou como alguns costumavam chamar "rótulo"). Enquanto nos EUA a Actvision criou um label para diferenciar seus jogos das versões lançadas pela Atari. No Brasil o fabricante incorporou o sistema "Silver Label" usado pela Atari. Se a explicação ficou confusa, confiram a imagem abaixo e comparem:

Acima e ao centro podemos conferir a versão da Activision (esquerda) e a versão brasileira lançada pela Polyvox (direita). Os críticos e colecionadores que me perdoem, mas a nossa versão ficou muito mais bonita.

Estes detalhes sobre Labels em cartuchos, só foram levados em conta muitos anos mais tarde por colecionadores de jogos, já que efetivamente, ninguém ligava se estava jogando qualquer uma das versões acima, ou outras que foram lançadas por outras empresas. Embora verdade seja dita, que uma dela, abrasileirou o nome original do jogo para "Pedreiro Polar".

O começo parece bem simples, sem muitos inimigos e poucas placas para saltar

O esquema era saltar em todas as placas, de cima para baixo e depois de baixo para cima. Cada salto sobre uma das placas, a deixava azul repetindo o processo para a construção do iglu até formar a entrada. Um grande urso polar e alguns inimigos naturais davam uma mãozinha para dificultarem as coisas.

Jogo: Frostbite
Lançamento: 1982
Plataforma: Atari 2600
Fabricante: Activision

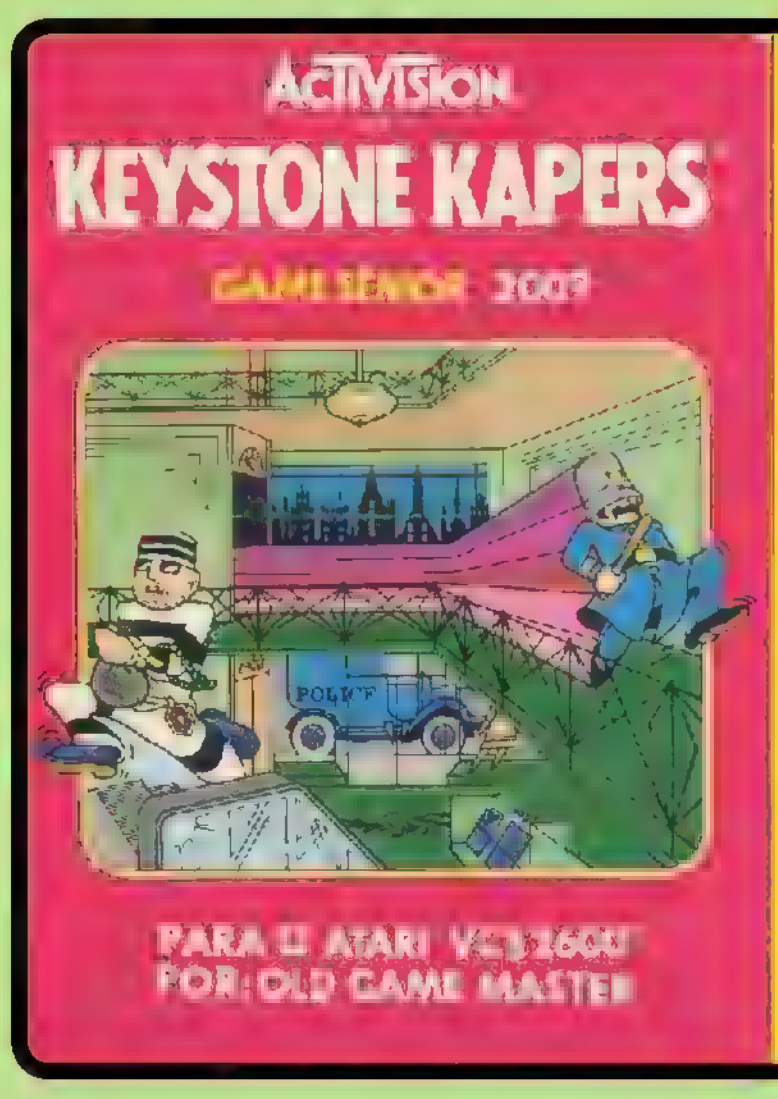
NOTA 8

Missão cumprida, mas seja rápido, o contador de temperatura (que funciona como timer) vai diminuindo à medida que você salta sobre as placas. Se o medidor chegar à zero, será o próximo bloco de gelo na construção de outro esquimó.

VOCÊ SABIA QUE FROSTBITE VEM DE...

Que Frostbite para o Atari é sinônimo de diversão, isso eu não preciso dizer. Porém na vida real o termo "Frostbite" (Tr.Lit. Mordida Gelada) é algo nada divertido e causa muito sofrimento.

Frostbite (congelatio: na terminologia médica)é uma condição adversa e reação do corpo a temperaturas muito baixas e frio extremo igual ou inferior a 0 ° C (32 ° F), os vasos sanguíneos perto da pele podem começar a estreitar (constrição dos vasos sanguíneos) e as consequências podem ser desastrosas. Se por um lado isso ajuda a preservar núcleo da temperatura corporal. Em extremo frio ou quando o corpo está exposto durante longos períodos de tempo, essa condição pode reduzir a proteção do fluxo sanguíneo em algumas áreas do corpo a níveis perigosamente baixos. As áreas em que isso ocorre durante o processo começam literalmente á congelar. As combinações de baixas temperaturas e de má circulação sanguínea podem causar graves danos ao tecido. Frostbite ocorre geralmente em regiões expostas como as pontas dos dedos e nariz (as mais afastadas do centro do corpo). Por isso algumas vezes as fases iniciais da Frostbite às vezes são chamadas de "frostnip" (nariz congelado). As altitudes elevadas das montanhas com neve são mais perigosas para causar a Frostbite. Se não for tratada imediatamente os danos se tornam permanentes. Danos neurais podem ocorrer devido à privação de oxigênio. As áreas atacadas pelas Frostbites ficam á princípio descoloridas, púrpuras em seguida e logo ficam pretas. Depois de um tempo o dano neural torna-se tão grande que ocorre a perda dos sentidos nas áreas de pele afetadas. Rupturas no tecido também podem ocorrer, seguido de gangrena e amputação, é inevitável.



Keystone Kapers

A BRINCADEIRA DE "POLICIA E LADRÃO" NO ATARI:

Por Old

É impossível não olhar para Keystone Kapers e não reviver a nostalgia da infância. Não só pela plataforma e pelo jogo em si, mas a lembrança de uma das nossas brincadeiras mais comuns: "Policia e Ladrão", e foi exatamente seguindo esta idéia que o jogo ficou mais conhecido no Brasil.

Criado por Garry Kitchen (Donkey Kong, Pressure Cooker e Space Jockey) e lançado pela Activision em 1983 para o Atari, o jogo conta a história do oficial Kelly que tenta capturar o fugitivo: Harry Hooligan pelas lojas de departamento nos EUA. Claro que a gente não tinha muita noção do que eram estas lojas de departamento e o mais próximo disso para nós brasileiros eram lojas como: Mappin, Mesbla ou Jumbo Eletro. Naquela época nem mesmo Shoppings Centers, que hoje são tão comuns não existiam e vieram bem mais tarde.

O objetivo do jogo não poderia ser mais óbvio, pegar o bandido. Mas não era uma tarefa tão fácil, já que neste jogo de plataforma, tudo parecia estar contra você. Primeiro por que o bandido tinha certa vantagem em distância do policial, claro que o jogador poderia acompanhar os seus movimentos através de um mapa na parte inferior da tela, através dele também o jogador podia ter uma noção de trajetória pois também mostrava a posição das escadas rolantes e elevadores.

Acima e em destaque o mapa ou sistema de navegação do jogo. Uma exata noção das escadas rolantes e elevadores facilitando a captura do meliante.

Pessoalmente nunca recorria aos elevadores, por que além de serem demorados, nem sempre te levavam ao lugar certo ou encurtavam a distância para a captura do bandido.

Percorrendo os pisos da loja (3 no total sem contar o telhado) o jogador deveria desviar dos obstáculos das fases que variavam desde: objetos saltitantes, aviões de controle remoto, carrinhos de supermercado e alguns fixos na tela muito semelhantes aos de Pitfall. Entre uma tela e outra o jogador também recolhia objetos que iam somando pontos

ao placar. Os comandos do personagem através da alavanca do joystick direcionavam o personagem para direta e esquerda além deque este poderia agachar afim de desviar de alguns dos obstáculos tudo contando com o botão que fazia o policial saltar.
E como em todos os jogos do Atari, a dificuldade ia aumentado conforme o avanço das fases.

Na parte sonora, o jogo não tinha músicas, mas contava com efeitos sonoros, como os passos frenéticos na perseguição (uma das marcas registradas do jogo) e o ruído grave do salto, além claro do contador de pontos no momento da captura do bandido.

E por fim, Keystone Kapers ao lado de tantos sucessos da Activision, era um jogo simples e divertido, que manteve muitos jogadores durante horas diante do televisor. O "Polícia e Ladrão" do Atari não colocou um fim as nossas brincadeiras de infância, e jogá-lo, seja no console ou em um emulador, pode fazer muitos adultos voltarem a brincar como crianças.

Elevadores, eles estavam lá para ajudar e servir de atalho, mas nem sempre cumpriam este propósito.

Jogo: Keystone Kapers
Lançamento: 1983
Plataforma: Atari 2600
Fabricante: Activision

NOTA 8

Acima podemos conferir os obstáculos, mas também os itens que podem ser recolhidos durante o jogo

THE CURE
STAR WARS
ABBA
ALF
BRINQUEDO ASSASSINO
Porque recordar é a melhor parte da festa!
AUTOBAHN
80
www.anos80.com.br

Asterix

DAI A CÉSAR O QUE É DE CÉSAR... MAS NOS DEVOLVAM PANORAMIX...

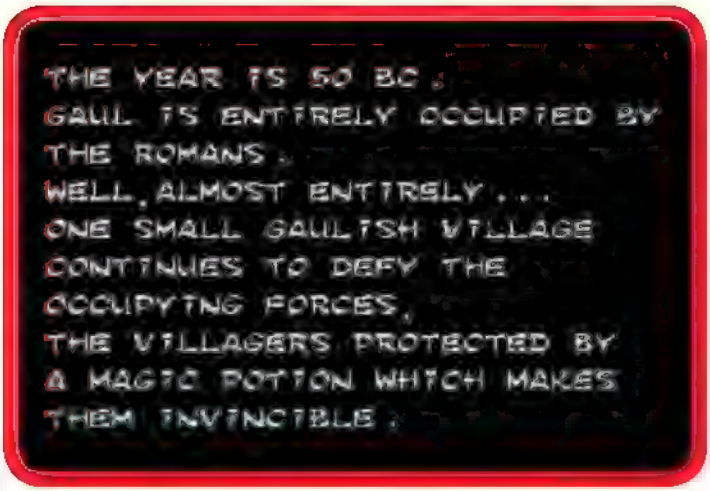
Por Old

Fato: Que o Império Romano esteve próximo de quase conquistar todo o mundo antigo, isso todo mundo já sabe. Como todo mundo sabe também que Asterix para Master System, conquistou uma legião de fãs pelo mundo todo em uma época que a geração 8 bits Sega começava a dar lugar á uma nova geração de consoles. O jogo também prova que o mercado Europeu de games não é tão inexpressivo quanto muita gente diz por ai e que seus personagens podem e rendem games de qualidade como foi com Asterix.

Para termos uma noção da grandiosidade de Asterix, faz quase cinquenta anos que o personagem, juntamente com Obelix e seu cão Ideafix divertem e ensinam crianças de pelo menos 83 países (as obras foram traduzidas para pelo menos 83 idiomas e 29 dialetos) Até aos dias de hoje foram lançados 33 álbuns com o personagem, um dos quais é uma compilação de histórias curtas. Asterix também inspirou 11 adaptações para cinema (8 de animação e 3 de imagem real), jogos, brinquedos e um parque temático sendo que na Europa este parque temático é tão popular quando a Euro Disney.

Criado pelos cartunistas Albert Uderzo e René Goscinny em 32 de Outubro de 1959 em seu primeiro número na revista francesa Pilote dois anos mais tarde foi lançado o primeiro álbum chamado: Asterix - O Gaulês, mesmo após o falecimento de Goscinny, Uderzo deu continuidade ao trabalho, apesar de que este já afirmou que não quer que ninguém faça o mesmo quando ele quando ele falecer.

Voltando ao Master System, o desenvolvimento do jogo começou em 1990, mas foi em 1991 que o jogo ganhou as prateleiras e chegando pouco tempo depois no Brasil, lançado pela Tec Toy. O Jogo é tão fiel aos livros e quadrinhos que a introdução do jogo narra à história como no começo exatamente como eles, conforme podemos observar na imagem abaixo:



Tradução Literal: *"Estamos no ano 50 antes de Cristo. Toda a Gália foi ocupada pelos romanos... Toda? Não! Uma aldeia povoada por irredutíveis gauleses ainda resiste ao invasor."* Este bordão não esta ai por acaso, como em uma espécie de tradição, todas as obras baseadas nas aventuras de Asterix- O Gaulês, começam da mesma forma. Uma curiosidade que pode ter escapado aos mais apressados que gostam de pular a introdução...

Esta pequena vila de irredutíveis gauleses é exatamente o povoado em que Asterix e Obelix viviam suas vidas felizes e despreocupadas, pelo menos até a chegada dos Romanos. César não estava compreendendo como uma pequena vila podia deter o progresso da Pax Romana, foi então que ele descobriu que a força daquela vila de gauleses vinha de uma poção misteriosa feita pelo velho druida Panoramix

César então se reuniu com o senado e tiveram a brilhante idéia de seqüestrar o velho druida, assim os gauleses em breve ficariam sem seu estoque de poção e Roma dominaria toda Gália, e foi assim que em um momento de distração, Panoramix foi sequestrado pelos legionários romanos.

Com Panoramix em suas mãos era questão de tempo para César dominar toda a Gália. Enquanto isso na aldeia Gaulesa, o chefe Abraracurcix (lit. Braço Partido) reuniu os aldeões e os colocou a par da situação, que breve eles ficariam sem a poção milagrosa de Panoramix e que seriam derrotados pelos romanos... Asterix juntamente com seu melhor amigo Obelix então se oferecem para resgatar Panoramix.

Visto que somente Asterix precisaria usar a poção, já que Obelix havia caído em um caldeirão da poção quando bebê e sua força era permanente, aceitou o plano dos dois de resgatar o velho druida. Levando as últimas garrafas da poção, Asterix, Obelix e o seu mascote inseparável Ideafix, partem então por toda Europa até o confronto final com César em Roma.

Mas é preciso correr, cada minuto que passa Roma esta mais perto de dominar toda a Gália e o pobre Panoramix, bem próximo de ser jogado aos leões no Coliseu, você não vai deixar que isso aconteça, não é? Diretamente da Europa, exatamente 50 anos antes de Cristo com diversão do passado sempre presente, com vocês: Asterix.

ASTERIX OU OBELIX? EIS A QUESTÃO...

Asterix é um jogo de plataforma side scroolling (tanto na horizontal quanto na vertical dependendo da perspectiva da fase) em que o jogador tem a opção de dois personagens controláveis á partir de sua segunda fase: Asterix ou Obelix (salvo a fase bônus em que o jogador controla o cão Ideafix). As fases foram projetadas para ambos, á gosto do jogador, porém existem cenários em que a agilidade de Asterix é fundamental enquanto outras a força descomunal de Obelix é vital. A engenhosidade desta jogabilidade diferenciada instiga o jogador á experimentar cada fase

com os dois personagens, ou seja, independente do personagem que escolha a fase nunca será a mesma, sempre haverá algum detalhe diferente ou mudança de cenário.

Analisando o quesito: Jogabilidade. Asterix oferece uma diversidade proporcional de movimentos para cada personagem, seguindo rigorosamente as características de Asterix e Obelix nos quadrinhos e desenhos animados. Os programadores não pouparam esforços nos movimentos dos personagens em adição com as animações de cada inimigo do jogo e itens usados nas fases.

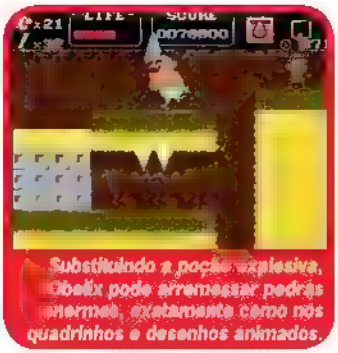
Confira abaixo o esquema de jogabilidade com cada personagem:

ASTERIX

[illegible] dramatização do uso da poção explosiva para formar uma plataforma sobre a água (o mesmo esquema vale para o uso de todas as demais poções do jogo). A jogabilidade em conjunto com os itens foi uma das grandes sacadas no jogo Asterix.

[illegible] plataformas sobre a lava e outras superfícies.

OBELIX



Substituindo a poção explosiva, Obelix pode arremessar pedras enormes, exatamente como nos quadrinhos e desenhos animados.

[illegible] como Asterix, Obelix pode fazer [illegible] plataformas. Acima podemos conferir uma dramatização passo à passo [illegible] movimentos.

Mesmo que cada jogador faça a escolha dos personagens seguindo seus critérios pessoais, vale á pena lembrar que para ter uma experiência autêntica no jogo é preciso experimentar cada fase com personagens diferentes. Nasce dai também um diferencial muito importante nos jogos, que

[illegible] ação constrangedora desta aconteça os comandos do direcional ficarão [illegible] de tempo. As esferas pretas e menores também causam dano ao personagem.

muitos analistas chamam de fator: Replay (que nada mais é que a quantidades de vezes que o jogador irá procurar o jogo após finalizá-lo) onde sem sombra de dúvidas, Asterix faz com que o jogador queira jogar uma ou mais vezes mesmo após ter sido concluído.

Saindo dos personagens e voltando aos cenários do jogo, cada fase resgata o ambiente das história da dupla de gauleses, os cenários Greco- romanos, passando pelo Egito Antigo e até uma citação aos Vikings reproduz com certa fidelidade a linha de tempo do jogo.
Onde mesmo as adaptações pertinentes á jogabilidade do gênero plataforma não tiram a beleza do excelente trabalho dos programadores neste jogo.

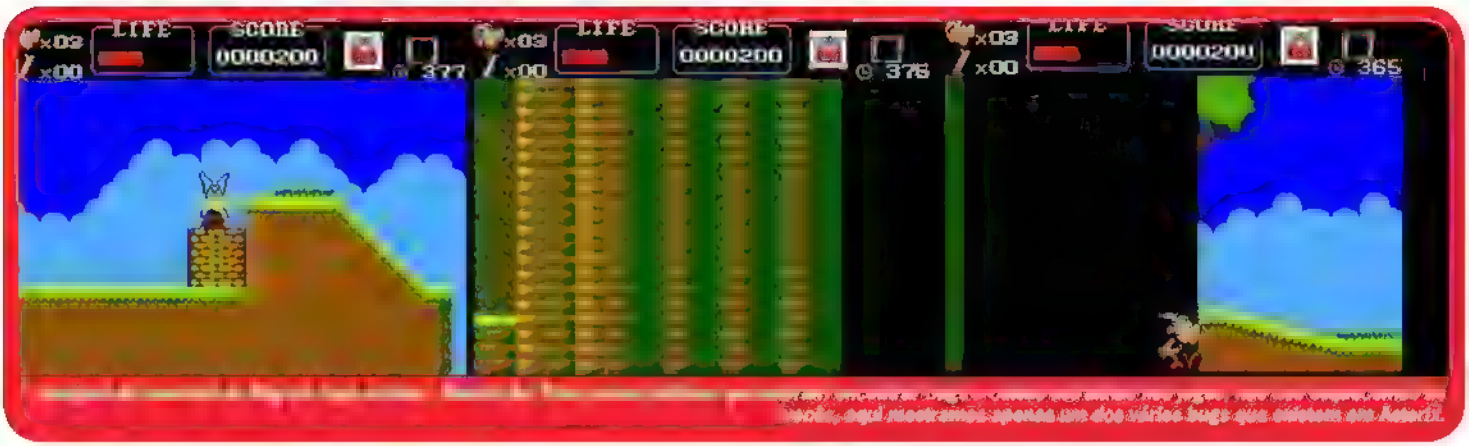
Imagem mostra o local certo para prosseguir na fase.

As pequenas animações dos personagens e inimigos do jogo (mesmo diante de situações inusitadas e surreais) são divertidas e outro show á parte do jogo para o Master System. Os programadores priorizaram muito a riqueza de detalhes. Cores bem acentuadas e não gritantes,mas, principalmente bem definidas são um dos atrativos do jogo. Embora o quesito gráfico em seu contexto geral tenha sido muito bem trabalhado, o jogo não esta livre de pequenos bugs, mas nada que comprometa a sua qualidade.

Se por um lado os jogadores podem encontrar alguns Bugs na programação, por outro existem diversas passagens secretas no jogo.

A exploração das passagens secretas no jogo também é outro dos méritos de Asterix. Algumas são simples de encontrar, enquanto outras requerem muita atenção do jogador. Muitas vezes explorando ou atravessando as fases, pode-se encontrar surpresas inusitadas:

Qual a Relatividade... Digo, Relação tem um chefe de fase tão parecido [illegible] com desenhos animados presentes no jogo Asterix.



[illegible] aqui mostramos apenas um dos vários bugs que existem em Asterix.

A trilha sonora de jogo, apesar de se repetir em algumas outras fases, não decepciona. Músicas suaves em contraste com temas animados não irritam ou tornam o jogo tedioso. Um dos destaques fica por conta do tema da fase bônus do jogo, que conta com a participação de Ideafix, o mascote de Obelix.

IDEAFIX

...parecer me dei mal, caindo na dificuldade máxima.

As traduções dos nomes de alguns personagens de Asterix mudam conforme o idioma escolhido. O nome do cão de Obelix no Brasil é Ideafix, Nesta versão é chamado de Idefix. Mas no original em francês é ideé Fix (Idéia fixa). Cada nome dos personagens remete sempre alguma característica ou mania dos mesmos.

...cada um deles e acumular pontos que podem render uma vida extra ao jogador. Cada cor representa um nível de dificuldade e um número de vezes que tem que saltar sobre ele. A cor vermelha é a mais fácil tendo que saltar apenas uma vez, amarela duas vezes, verde três vezes e azul quatro vezes.

Falando em dificuldade, vamos analisar este quesito no jogo. Asterix em um contexto geral não é um jogo difícil, a dificuldade do jogo vai aumentando gradativamente com o passar das fases oferecendo um desafio moderado. Porém em algumas fases, certas situações tornam-se frustrantes devido a pequeninas falhas, não na jogabilidade e comandos, mas no próprio controle do Master System. Um pequeno toque á mais em uma das direções pode resultar em uma ação indesejada (principalmente com Obelix) outras situações a demora na explosão de algumas poções pode resultar uma morte certa (no caso de Asterix).

PALAVRA FINAL

Mesmo antes de ser lançado para o Master System, o jogo ganhou um preview em revistas de época (conforme podemos ver na imagem ao lado. O jogo era para se chamar Asterix in Egyt (Asterix no Egito) muita coisa acabou sendo mudada, e quando vimos o resultado final, tivemos a certeza que estas mudanças foram para melhor. Asterix é um jogo completo, uma aventura divertida e até então com uma beleza gráfica sem precedentes no Master System

SUPERJOGOS

Os títulos nacionais mais badalados da temporada

Oba! Vem aí o bravo Asterix

A Tec Toy está prometendo uma lista e tanto de títulos nacionais a serem lançados até o final do ano. A próxima data ideal para você dar aquela mordida legal em casa já chegando aí. É, acertou. O Dia da Criança. Aquela descoladinha maneira que faz você encarar a data numa boa. Mesmo com alguns aninhos a mais sobrando no pedaço.

Bem, para o Dia da Criança, estão prometendo: Gain Ground e Dynamite Duke, da Sega e ainda Phelios e Burning Force, da Namco, todas para o Mega Drive.

Até o final do ano, daí você aprovaita pra morder na Natal, a promessa é o lançamento do jogo Asterix in Egypt, da Sega para o Master System.

Asterix Egypt

O famoso baixinho em Master System!

Baseado no genial quadrinho de Uderzo & Goscinny, o jogo reproduz todos os detalhes da simpática aldeia gaulesa que resiste à dominação romana.

O jogo começa com Asterix tomando uma dose da poção mágica do druida. A cada fase você pode escolher se vai continuar jogando com Asterix ou com Obelix. Os inimigos são romanos escondidos por toda a parte. Os obstáculos podem ser javalis, meninos, troncos de árvores ocos que atiram maçãs, fachos que escondem cfaves e o cãozinho pentelho Ideiafix.

FICHA TÉCNICA
Jogo: Asterix in Egypt
Console: Master System
Dificuldade: Média
Nº de jogadores: 1 ou 2

Como? Você não está entendendo nada? Então, peça a seu pai pra mostrar as histórias de Asterix pra você e vá treinando.

36

Asterix in Egypt foi o nome do jogo enquanto ainda estava em período de desenvolvimento. Nesta reportagem de época da Supergame número 5, setembro de 1991, podemos conferir como seria o jogo para o Master System.

O Curioso é que Asterix já havia dado as caras no Atari, mas pouca gente chegou a conferir a aventura da dupla de gauleses. Asterix para Master System também serviu para firmar a popularidade da dupla em território nacional. Alguns analistas dizem que Asterix chegou tarde demais

ao console, pois a geração 8 bits começava a se despedir, eu digo que ele chegou na hora certa, pois á tempos os jogadores desta plataforma estavam ansiosos por um bom título. Como legado, houve outra aventura de Asterix para o Master System que seguiu também para o Mega Drive.

Confesso que fazer este review foi uma grande satisfação, me fez retornar aos bons dias que passava horas em cima deste jogo e como valeu á pena chegar ao seu final, que por falar nisso não poderia ficar de fora, não é Verdade?

Obelix remodela o Coliseu Romano e junto com Asterix salvam o druida Panoramix das mãos impiedosas de César, com direito a banquete de comemoração. Muita gente se pergunta até hoje, quem é o cara amarrado e amordaçado. Trata-se de outro personagem, chamado: Chatotorix - o Bardo. Segundo os quadrinhos e desenhos animados, ele é companheiro de Asterix e Obelix em algumas de suas aventuras, mas por ter uma péssima voz á ponto de irritar os Deuses e fazer chover, virou uma espécie de tradição, dispensar este tratamento a esta figura.

Asterix e Obelix protagonizam juntos uma série de piadas quanto a eventos históricos, mas isso também já é outra história.

Jogo: Asterix
Lançamento: 1991
Plataforma: Master System

NOTA 8,5

KIRBY'S ADVENTURE

Por André Breder

Kirby pode parecer um jogo bobo à primeira vista, ainda mais por ter como personagem principal um ser que é praticamente uma "bola" cor-de-rosa. Ridículo, não? Nada disso! Kirby é um personagem muito bacana, que pode engolir seus inimigos e assim aprender suas habilidades, para então utilizá-las para a justiça! Tudo bem, Mega Man já fazia isso antes, mas enquanto o robô da Capcom podia copiar apenas os poderes dos robôs chefes, Kirby pode absorver as habilidades de qualquer inimigo, não apenas dos chefões, mas desde que os mesmos tenham alguma habilidade especial para ser aprendida, claro. Ao todo são 25 habilidades que Kirby pode aprender e utilizar ao seu favor!

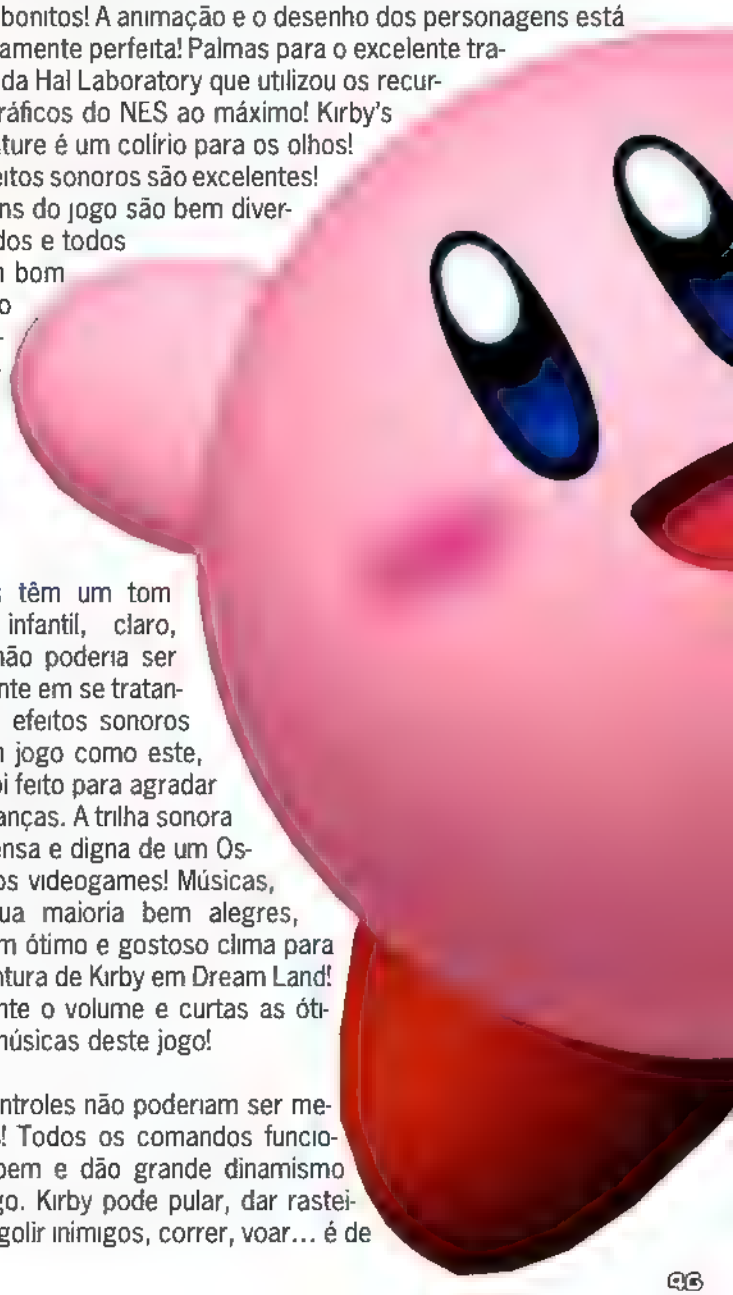
Mesmo com a pequena paleta de cores, o NES fez milagres com Kirby.

A história do jogo é a seguinte: Nem tudo vai bem em Dream Land. Por alguma razão misteriosa, os moradores da pacata cidade não podem mais sonhar, pois o Dream Spring - uma espécie de poço que guarda os sonhos - não está mais funcionando. Agora todos estão desesperados, pois seus piores pesadelos atormentam o sono outrora tranqüilo. Kirby, porém, descobriu que o malvado rei Dedede roubou a Star Rod, acabando com a energia mágica que alimenta a Dream Spring. O herói deverá então avançar nos diversos estágios engolindo as habilidades dos oponentes, recuperar os pedaços da Star Rod e restaurar o sonho tranquilo na Dream Land.

O jogo se divide em 7 mundos, cada um com seis fases e mais um chefão a ser vencido no final. Mas para fechar o jogo com 100% será necessário "fuçar" bastante à procura de salas secretas e vencer as fases especiais (mini-games) que cada mundo possui. E falando em fases especiais, este jogo tem várias e todas são bastante interessantes e dão ótimas recompensas para o jogador, como pontos e vidas extras! Após cada fase normal ser terminada, Kirby terá que pular o mais alto possível numa plataforma (é uma espécie de fase bônus) para assim melhorar sua pontuação ou até mesmo ganhar uma vida extra.

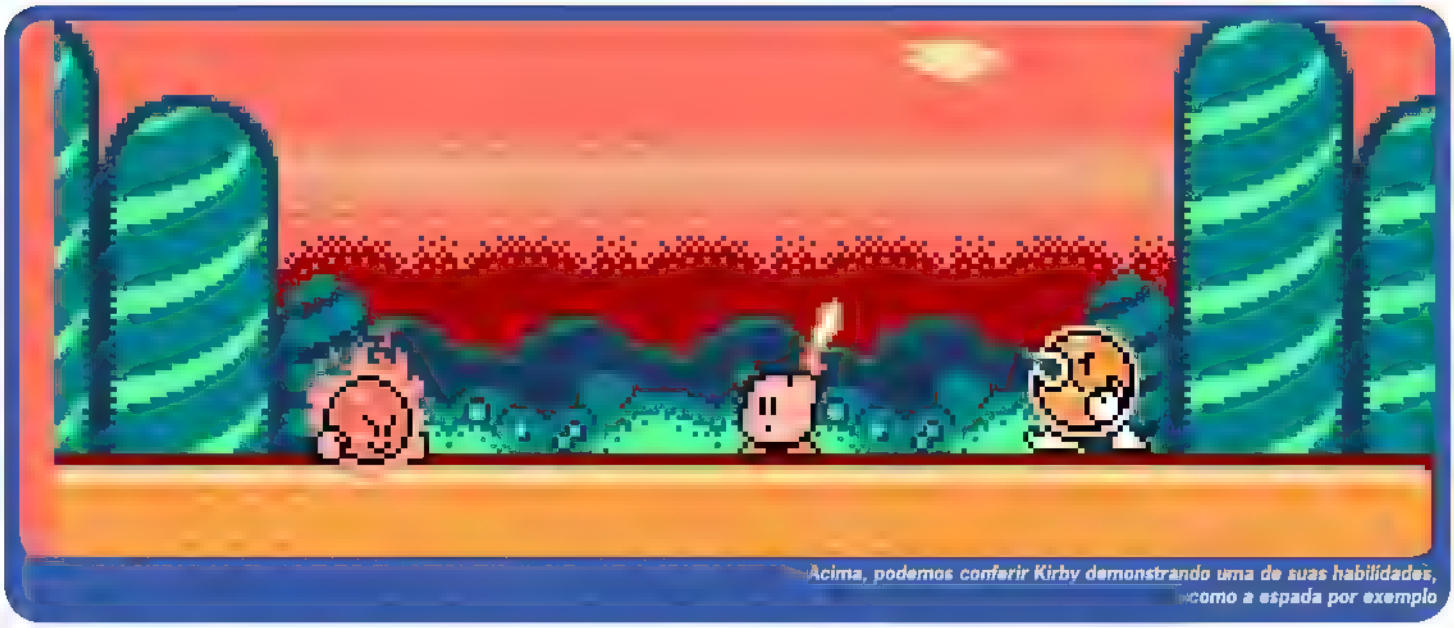
Em Kirby's Adventure, o progresso do jogador no jogo sempre será salvo automaticamente. Isto é um ótimo recurso para poder continuar a aventura quando quiser ou puder. Ainda mais que o jogo é bem grande e terminá-lo em um mesmo dia não seja uma tarefa das mais fáceis, apesar de não ser impossível também.

Os gráficos do jogo são belíssimos! Cada cenário tem suas próprias características, sendo bem diferentes entre si, bem coloridos e bonitos! A animação e o desenho dos personagens está praticamente perfeita! Palmas para o excelente trabalho da Hal Laboratory que utilizou os recursos gráficos do NES ao máximo! Kirby's Adventure é um colírio para os olhos!
Os efeitos sonoros são excelentes! Os sons do jogo são bem diversificados e todos de um bom gosto indiscutível.



Todos têm um tom bem infantil, claro, mas não poderia ser diferente em se tratando de efeitos sonoros de um jogo como este, que foi feito para agradar as crianças. A trilha sonora é extensa e digna de um Oscar dos videogames! Músicas, em sua maioria bem alegres, dão um ótimo e gostoso clima para a aventura de Kirby em Dream Land! Aumente o volume e curtas as ótimas músicas deste jogo!

Os controles não poderiam ser melhores! Todos os comandos funcionam bem e dão grande dinamismo ao jogo. Kirby pode pular, dar rasteira, engolir inimigos, correr, voar... é de



Acima, podemos conferir Kirby demonstrando uma de suas habilidades, como a espada por exemplo

fazer Mario morrer de inveja perto de tantos comandos e ações possíveis! Ah, e quando engolir algum inimigo, basta apertar o direcional para baixo para ver se o mesmo tem alguma habilidade para ser aprendida. E caso queira "liberar" alguma habilidade que você aprendeu, mas que a considera pouco útil ou inferior a outra que você pode pegar na mesma fase, não hesite em apertar o botão "Select".

Kirby não chega a ser um jogo difícil, apesar de ter muitas fases cheias de diversos obstáculos e inimigos. O jogador deve ser inteligente e utilizar de forma sábia as habilidades que melhores funcionam em cada etapa do jogo, para não passar por apuros. Os chefes e sub-chefes possuem sempre uma forma básica de atacar, então a dica é prestar atenção nisso antes de sair atacando, para que seu ataque possa ser preciso e eficiente.

Kirby's Adventure é com toda certeza um dos melhores jogos de plataforma lançados para o NES, sendo tão bom e divertido quanto o clássico Super Mario Bros 3. E não se assuste se encontrar pessoas que consideram este jogo como o melhor de todos os jogos de ação lançados para o console de 8 Bits da Nintendo, pois o jogo é realmente fantástico!

Jogo: Kirby's Adventure
Lançamento: 1993
Plataforma: NES
Fabricante: Nintendo

NOTA 9

André Breder Rodrigues, 29 anos, funcionário dos Correios e retrogamer assumido

Castlevania III

Dracula's Curse

Por Ne[illegible]

Tenho o imenso orgulho [illegible] estreia na [illegible] este que [illegible] nião, é um clássico dos [illegible] Nintendinho [illegible] ES). [illegible] – Dracula's Curse. Foi com este jogaço que minha paixão por jogos [illegible] foi o pon[illegible] do meu vício e paixão que carregarei até o túmulo.

História

Durante o século XV na [illegible] ser [illegible] Drácula [illegible] de criar um mundo cheio de maldade. Começou a tomar conta do continente Europeu, mudando países, exterminand[illegible] mal. As pessoas de bem da Europa te[illegible]am lutar contra Drácula, mas ninguém conseguiu sobreviver. Finalmente, a família Belmont [illegible]mada para lutar contra as forças de Drácula, pois possuía uma longa história de luta [illegible]. A população da cidade to[illegible] vendo o poder super-humano d[illegible] que [illegible] do país. Fe[illegible] povos encontraram alguém podero[illegible] [illegible]çou o desti[illegible] Europa [illegible]

Peguem o chicote...
Preparem a água benta...
Porque o Drácula é uma criança!

Drácula. Um dos momentos marcantes do jogo

Castlevania III - Drac
para o console Nin
grande Konami que muitos conhecem e sabem que é uma
grande produtora de
ação/ plataforma, so
do que isso? Acho qu não.

Castlevania III – Dracula's curse proporcionou-me momentos pra lá de emociona
jogar e logo de cara ap
tava Trevor Belmont em
vimento rápido, jogando
e começa a sua jornada
Drácula. Fico arrepiado só

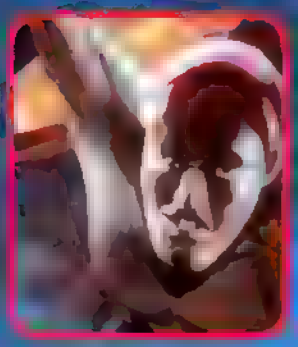
O terceiro jogo da franquia C
bem elaboradas e trabalhadas
bem a paleta de cores, apesa
do Nintendinho. Os cenários varia
com belos vitrais, florestas sinistra
des castelos, ruínas e entre outros
rante a jornada de nosso herói. Princip
tasma, que é uma das partes do jogo
muito e direi o porquê...

Aquele momento entre uma fase e outra, onde tinnamos a visão do mapa para escolher qual caminho pe
lembro-me como se fosse hoje. Eu na minha adolesc
presenciei um momento mágico do game ao observar
mapa para ver o trajeto a ser percorrido, eis que surge,
do nada, um navio fantasma! Nooooossa! Fiquei arrepiado,
porque nunca tinha visto uma cena assim e foi algo ines-
perado naquele jogo, foi um dos momentos mágicos de
Catlevania III.

sidade de termos deixado para trás algum momento
novamente para ver os outros caminhos e isso dava

Fora essas brilhantes idéias feitas nas fases de Castlevania II, o jogo também tem a possibilidade de interagir com outros personagens tão bacanas quanto Trevor Belmont. Foi uma idéia bem interessante a ajuda dos outros personagens para a missão de destruir o Conde Drácula, pois essa troca de personagens facilitava bastante a jornada durante o jogo. Vamos falar um pouco de cada um deles:

Grant Danasty



O pirata que encontramos ao subir a torre do relógio. Ao chegarmos no alto da torre, nos deparamos com um ser grotesco que pendurava-se nas paredes e arremessava facas, que na verdade era o próprio Grant, que foi amaldiçoado por Dracula, transformando-se naquele ser hediondo. Depois de derrotá-lo, ele se junta à jornada junto com Trevor para derrotar Drácula (isso se você escolher ele como companheiro, lógico). Grant é muito útil pela habilidade de escalar paredes, isso [illegible] que por sinal [illegible]

Sylpha Belnades

[illegible] maldição [illegible] personagem [illegible]. Sylpha era boa para se jogar, apesar de preferir continuar minha jornada [illegible]

Alucard

[illegible] vampirão iria se rebelar contra seu próprio pai. Mas deixemos cada um [illegible] personagem [illegible] Alucard é [illegible] durante a jornada, principalmente pelo fato de se transformar em morcego e voar pela fase, o que também ajudou muito, porque o jogo começava a ficar [illegible] dos jogos Castlevania – Symphony of the Night para Playstation One e, na verdade, Alucard [illegible] mesmo [illegible] verdade. Quem [illegible] e falar um pouco da trilha sonora.

[illegible] console. Músicas [illegible] em outros jogos da [illegible] muitas delas sinistras [illegible] também se agregavam [illegible], os trovões e os inimigos. [illegible] ao jogar a versão japonesa de [illegible] canais de som a mais que a versão [illegible] e isso vale a pena ser conferido.

A jogabilidade do jogo é um fator que melhorou diante de seus antecessores, mas, ainda nos deixava na mão pelo fato de não podermos controlar a ação de pulo do personagem (com excessão do personagem Grant), não dá pra recuar depois de um salto pra frente e muitas vezes perdíamos vidas do personagem na bobeira ao cairmos em buracos, os famigerados buracos, que eram os maiores inimigos de Castlevania III, hehehe. Mas nada que um pouco de prática não resolvesse, eu acho! Com certeza muita gente deve ter arremessado o controle na parede. Ainda bem que o jogo tinha continues e o velho esquema de password, afinal não existiam memory cards na época.

O navio fantasma, sua aparição no mapa é inesquecível

O jogo tinha um desafio bacana, com o decorrer da aventura ficava cada vez mais difícil, mas nada impossível de se chegar ao final. É um jogo um pouco difícil, mas era uma dificuldade prazerosa ao jogar e que não tirava de jeito nenhum o brilho do jogo. Agora, vocês têm que concordar comigo que aquelas cabeças de medusa voadoras eram um pé no saco. As malditas eram um porre, eu particularmente as odiava. Outra coisa que me dava raiva era quando ao tentar descer uma escada o personagem passava direto caindo no buraco. Acontecia, mas fazer o quê, era mais uma vida indo embora. O jogo contava também com as fases móveis em que o cenário subia ou descia automaticamente e você tinha que ir no corre-corre para não morrer. Tem também uma fase onde caía blocos e tínhamos que subir conforme os blocos se encaixavam, dava raiva quando os blocos caíam na cabeça do personagem. Uma outra curiosidade sobre Castlevania III é que, na versão americana, alguns inimigos foram alterados em relação a versão japonesa, coisas que acontecem até nos jogos de hoje!

Após passar por tudo isso, eis que chegamos ao encontro do grande vampirão, o Conde Drácula. Minha arma preferida para enfrentá-lo, além do chicote é claro, era o machado, porque depois que derrotávamos o vampirão pela primeira vez, ele ainda tinha mais duas transformações hediondas. A segunda, ele transformava-se num aglomerado de cabeças que flutuava e jogava gosmas na gente, nojento! Já na última delas o desgraçado transformava-se numa criatura enorme, parecida com um gárgula e seu ponto fraco era a cabeça, mas para atingi-la tínhamos que subir nos blocos

que se soltavam do chão, trabalho nada fácil, mas uma batalha inesquecível...

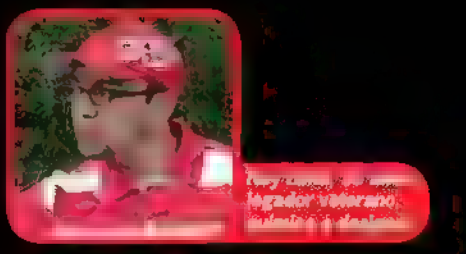
No final o Conde Drácula sentiu o poder do meu chicote, se é que vocês me entendem! Hehehe!

Finalizando esse belíssimo jogo, depois de enfrentar criaturas clássicas como a Medusa, Frankenstein, a Morte entre outros, posso dizer que essa obra prima da Konami é e sempre será um clássico na história dos videogames. Fico feliz em falar sobre esse jogaço aqui na revista e a gente se vê por aí, pessoal. Durmam com as luzes acesas.

Obrigado!

Jogo: Castlevania III Dracula's Curse
Lançamento: 1990
Plataforma: NES
Fabricante: Konami

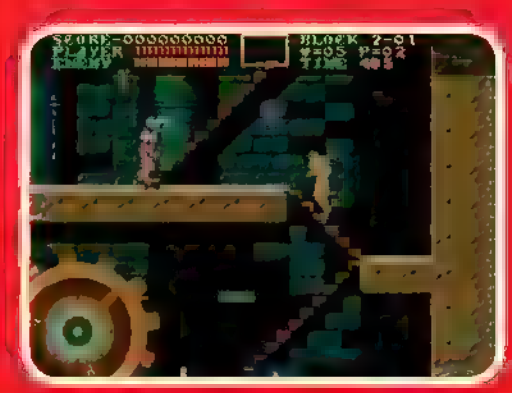
NOTA 10



Remake para PC

Deixo aqui um presente para aqueles que não sabiam dessa curiosidade sobre um remake de Castlevania II - Dracula's Curse feito para PC por Jorge Fuentes. Este link da acesso a página onde vocês poderão baixar uma demo desse remake. Pena que o remake não foi concluido e espero que seja um dia, porque o trabalho aqui feito por ele é merecedor de elogios, pelo capricho e pela dedicação. Uma versão que vale a pena ser conferida mesmo não estando 100% pronta. Baixem e joguem que vale conferir o belo trabalho

http://gamehall.uol.com.br/castlevania/cv3remake.htm



QUACKSHOT

Donald e a lenda do tesouro perdido!

Por André Breder

O ano de 1991 foi realmente especial para os fãs do Pato Donald, que receberiam de forma praticamente simultânea 3 jogos para todos os consoles da SEGA da época: enquanto o Master System e o Game Gear ganharam o jogo The Lucky Dime Caper, o Mega Drive ganhou o espetacular QuackShot!

Os jogos de ação/plataforma eram febre na época, mas QuackShot conseguiu trazer boas inovações para o estilo, sendo um jogo até hoje considerado por muitos, como o melhor já lançado para o Mega Drive. Uma grande diferença que este jogo trazia em relação aos outros do mesmo gênero era a questão de não ser um jogo linear, onde o jogador deve simplesmente passar várias fases numa ordem pré-estabelecida.

Em QuackShot Donald tem sempre que viajar para diversos lugares do planeta, mudando assim de fase várias vezes durante toda a jogatina. Com frequência o jogador chegará em um ponto do jogo em que irá precisar de uma chave ou item que só é encontrado em outra fase para poder prosseguir, fazendo então da alternância das fases algo praticamente obrigatório. Esta é sem dúvida uma das características mais legais encontradas em QuackShot, pois o jogador se sente realmente um "explorador" ao ter que ficar alternando as fases do jogo a procura de itens necessários para continuar a aventura.

História

Certo dia Donald estava mexendo nos livros antigos da biblioteca do Tio Patinhas, enquanto o velhote tirava um cochilo. Ele acabou encontrando um livro que falava sobre um tesouro perdido de um tal de Rei de Garuzia, que antes de ir para o além, escondeu toda a sua riqueza em um local misterioso. Para sorte de Donald dentro do livro ele encontra um mapa que parece indicar o local onde a fortuna do Rei de Garuzia está escondida! Está era a oportunidade perfeita para Donald ficar tão rico quanto o Tio Patinhas! Como se encontrava em total estado de euforia, o descuidado Donald não percebeu que um dos capangas do infame Bafo-de-Onça observava tudo, e claro, o malfeitor não iria deixar seu chefe sem saber deste cobiçado tesouro.

Donald se une aos seus três sobrinhos (Huguinho, Zezinho e Luizinho), e todos partem em um pequeno avião para a busca ao tesouro, mesmo com Margarida avisando que eles iriam se atrasar para o jantar. Antes de partir, Donald promete à namorada que está preparando para ela uma surpresa muito especial. Com o avião seguindo seu destino, Bafo-de-Onça e seu bando observam tudo e planejam uma forma de impedir que o pato chegue até o cobiçado tesouro, ao mesmo tempo em que eles possam possuí-lo no lugar de Donald e sua turma.

Assim como o ótimo Castle of Illusion, Quackshot contava com ótimos gráficos e animações.

As armas de Donald

Durante a sua aventura Donald poderá fazer o uso de três armas diferentes: a pistola que lança desentupidores, o revólver de pipocas e uma espécie de goma ácida. A arma que lança desentupidores é a principal do jogo e seu uso é infinito, mas ela só paralisa os inimigos por um curto período de tempo. O bacana é que esta arma vai evoluindo no decorrer do jogo: no início ela lança desentupidores amarelos, depois os desentupidores passam a ser vermelhos (e assim podem grudar por um certo período de tempo em estruturas laterais) e no final os desentupidores passam a ser verdes (e desta forma podem ser utilizados para Do-

nald pegar "carona" em alguns pássaros do jogo).

O revólver de pipocas precisa ser recarregado para que possa continuar sendo usado, e para isso deve-se coletar itens durantes as fases, assim como a goma ácida, arma que é conseguida com o Professor Pardal no decorrer da aventura. Ambas as armas conseguem atingir de forma mortal os inimigos, diferente dos desentupidores, que como já foi mencionado, só os paralisam.

Durante as fases do jogo Donald pode ainda coletar algumas pimentas vermelhas, e depois dele comer um certo número destas "gostosuras", o mesmo entrará em total estado de fúria e ficará invencível durante um curto período de tempo. O jogador pode aproveitar este estado de Donald para passar de maneira mais fácil por partes mais complicadas de uma fase, por exemplo.

Sim, até vampiros tinha em Quackshot

Gráficos

QuackShot veio para confirmar que um dos pontos que mais chamam a atenção nos jogos desenvolvidos pela parceria entre a Disney e a SEGA são os gráficos! A aventura em QuackShot ocorre nos mais variados pontos do planeta: a cidade Duckburg (Patópolis), o deserto no México, a terra amaldiçoada da Transilvânia e a área gelada do Pólo Sul, são alguns dos locais que Donald terá que visitar em sua caça ao tesouro, e todos estes ambientes foram muito bem representados no jogo, sendo cenários cheios de detalhes interessantes, e com fundos de tela muito bem feitos e que cumprem de forma primorosa o seu papel de dar mais vida ao jogo. As cores foram muito bem empregadas nos cenários e personagens, tornando a visualização do game pelo jogador totalmente agradável.

O design dos personagens ficaram perfeitos! Os inimigos e chefes do jogo ficaram muito bem feitos, e todos estão dentro dos padrões de qualidade da Disney. Mas agora o que ficou realmente demais foi o design de Donald: o pato está com um visual inspirado no lendário personagem Indiana Jones, contando até mesmo com um chapéu praticamente idêntico ao do maior aventureiro que o cinema já viu! Pra ficar mais explícito, só faltou Donald ter também um chicote! A animação de Donald está bem condizente com o pato rabugento que todos conhecemos: se o jogador ficar algum tempo sem mexer nos controles do jogo, Donald irá olhar para tela com cara de bravo e começará a esbravejar! Quando o pato literalmente enlouquece ao "degustar" algumas pimentas, a animação do mesmo em total estado de fúria faz com que os mais velhos se lembrem na hora dos clássicos episódios do desenho animado de Donald, onde o mesmo saía correndo feito um louco atrás de seus sobrinhos peraltas! A animação dos demais personagens do jogo não está tão detalhada quanto a de Donald, mas mesmo assim não fazem feio, sendo algo que não chega a ser um defeito.

Efeitos e Trilha Sonora

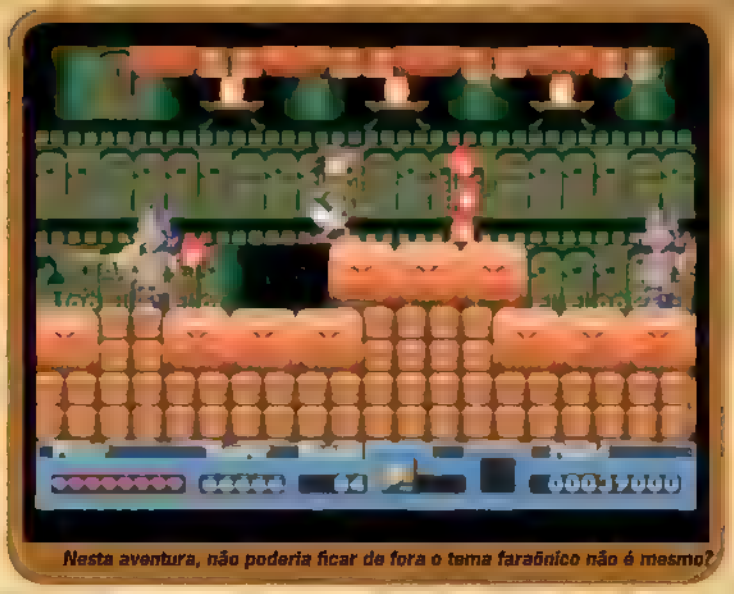
Os efeitos sonoros são bem bacanas, e todos trazem uma sonoridade bem infantil. É claro que em um jogo com um personagem como Donald, amado pela crianças, isto não poderia ser diferente. Todos os efeitos soam totalmente condizentes com a proposta de QuackShot, e felizmente nenhum deles é irritante ou desagradável, mesmos para os ouvidos de um adulto. Tudo foi feito com muito cuidado pela Disney, e com muito bom gosto.

A trilha sonora é ótima, com temas bem variados: iremos ouvir durante o jogo músicas alegres (bem típicas de desenhos animados infantis), músicas mais agitadas e até temas mais sombrios e tenebrosos. Cada tema é sempre bem condizente com o local em que Donald está, e ajudam a dar o clima certo para a aventura. Os temas dos chefes, como não poderiam ser de outra forma, são bem agitados e empolgantes!

Muitos dos temas musicais de QuackShot são extremamente grudentos. Por exemplo, sempre que me vem a palavra "QuackShot" à mente, na mesma hora eu posso ouvir o tema alegre e divertido da fase de Duckburg. Acho que eu nunca mais vou conseguir esquecer este tema musical! Isso só prova que a equipe do jogo acertou em cheio na criação da tilha sonora de QuackShot, pois quantos jogos existem por aí com trilhas sonoras descartáveis e que facilmente são esquecidas? Eu particularmente poderia citar um monte!

Um detalhe bem bacana de Quackshot eram as fases, inspiradas em costumes e culturas de outros países. Na foto acima, podemos ver os guerreiros vikings por exemplo

Jogabilidade



Nesta aventura, não poderia ficar de fora o tema faraônico não é mesmo?

A jogabilidade do jogo é suave, com todos os comandos respondendo muito bem, sem atrasos desagradáveis. Donald se movimenta de maneira mais devagar em relação a outros jogos do gênero, mas pode dar uma "corridinha", movimento que ajuda o pato a fugir de perigos ou inimigos com mais eficiência. Donald pode também saltar, atirar com suas armas e até mesmo escorregar no chão, algo que é necessário para se passar certos pontos das fases do jogo.

Para trocar as armas, chamar o avião ou fazer o uso de itens deve-se apertar o botão "Start" no controle, para assim entrar em um fácil e prático menu de opções. Alguns jogadores podem achar que a necessidade de ter que ir em um menu para trocar as armas usadas por Donald como algo que acaba tirando um pouco da ação eletrizante do jogo. Eu pelo menos não vi nenhum problema com isso. Algo realmente ruim era ter que acessar o menu de opções no jogo Psycho Fox do Master System, pois o botão usado para isso estava no próprio console, o que te obrigava a jogar "colado" nele. Felizmente a SEGA não cometeu esse erro no controle do Mega Drive, e assim como sua concorrente Nintendo, colocou o botão "Start" no próprio joystick, botão esse que serve tanto para iniciar como para pausar os jogos, evidentemente. Ou seja, se alguns acham "chato" ter que ficar pausando o jogo para trocar armas, imaginem como seria se o botão para isto estive lá no console que está na sua estante e não no controle ali, bem ao alcance de seus dedos? Reclamam de "barriga cheia" ou nunca "penaram" na época do Master System como eu penei.

Dificuldade

QuackShot é um jogo que começa fácil mas vai se tornado difícil a medida que o jogador progride na aventura. Cada fase possui seus inimigos, todos bem variados e cada qual com sua forma de ataque. As fases finais prometem boas dores de cabeça aos jogadores, mesmo para os mais habilidosos.

Haverá partes que o jogador deverá usar o cérebro ou mesmo ir na tentativa de "acerto ou erro", como na fase em que Donald tem que enfrentar o tigre, e para chegar até ele tem que achar o caminho por um grande labirinto.

A última fase do jogo então, conseguiu mostrar como os produtores de QuackShot não fizeram o jogo apenas para o público infantil, pois sua dificuldade é bem alta. Quem não ficou com medo de cair (e caiu) no abismo na parte das plataformas que vão surgindo aos poucos?

Os chefes do jogo também possuem uma dificuldade crescente, sendo que tanto o famigerado Bafo de Onça como o último e derradeiro chefão do jogo são bem complicados para serem vencidos. Em suma: não julgue um livro pela capa, pois apesar de todo o clima infantil que QuackShot possui, este não é, definitivamente, um jogo feito para "criancinhas".

Conclusão

O que mais dizer sobre um jogo excelente como QuackShot? Ele foi sem dúvida um dos pontos mais altos do Mega Drive, mesmo que muitos outros jogos excelentes do gênero tenham sido lançados após ele. É um daqueles jogos que não envelhecem, e mesmo após 18 anos de seu lançamento continua sendo divertido, desafiante e viciante! Bons jogos são eternos, e não é por acaso que QuackShot é considerado pelos fãs do Mega Drive como um dos melhores jogos que o console já teve! Bem que a SEGA podia estudar um pouco o seu próprio passado para reaprender como se faz jogos memoráveis, pois atualmente a coisa está feia...

Jogo: Quackshot
Lançamento: 1991
Plataforma: Mega Drive
Fabricante: Sega/Disney

NOTA 9

Street Smart

A sessão Força Total da SNK

Por Mano Beto

A primeira vez que entrei em uma Programes (Uma das locadoras e franquias mais badaladas pelos gamers na década de 90) além da grande variedade de jogos havia máquinas de Arcade bem variadas, mas entre tantos títulos já conhecidos eis que me deparo com um arcade onde dois lutadores de proporções normais, lutavam com dois brutamontes durante a demonstração. Um desses brutamontes era a cara do Paul Sênior do programa: American Chopper. Fiquei boquiaberto com aquilo tudo. Parecia uma briga mesmo como dos filmes de luta da época, da sessão força total da band especialmente (com direito a mulheres após a vitória).

Alguma coisa me diz que Fatal Fury bebeu um pouco da fonte de Street Smart. Vocês não acham?

Tempos depois voltei a esta mesma locadora e me deparo com a mesma cena, mas a máquina sempre vazia, aquilo me chamou atenção, a curiosidade foi maior e tinha que saber mais sobre aquele jogo.

Perguntei ao atendente da locadora por que ninguém jogava aquela máquina... Para vocês terem uma idéia não sentia uma emoção com um arcade de briga de Rua desde Renegade (1986) ou Double Dragon (1987). Então o "educadíssimo" me responde –"Porque Diabos eu deveria saber pombas?".

Não sei se o espírito do jogo estava começando a impregnar em mim, mas por pouco eu não pulo aquele balcão e respondia a ele como ele merecia, respirei fundo e disse: "porque você trabalha aqui". Vi que a cara dele não era uma das melhores mas ainda sim provoquei:"Bem se não sabe responder a uma simples pergunta é capaz de me vender uma ficha então?" . Quase arrancando minha mão pegando o dinheiro e atirando a ficha no balcão resolvi então deixar a briga para o Arcade. Minha vontade era escolher um dos grandalhões claro! Mas para a minha tristeza, a seleção de personagens varia de acordo com o controle que você escolheu. Como estava no lado esquerdo, fiquei com o karateca ...

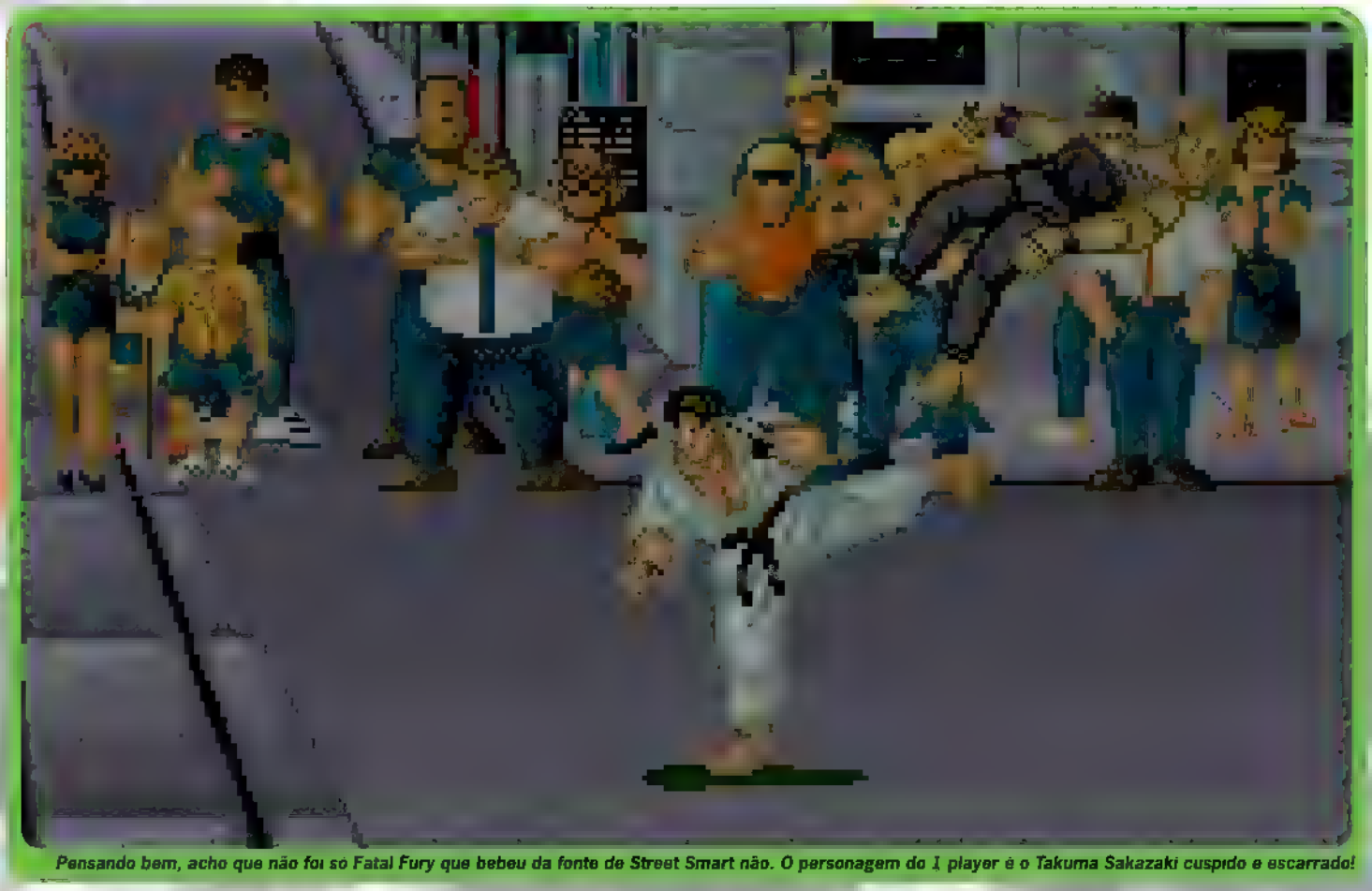
A lembrança desta minha primeira vez com Street Smart foi tão forte, que tempos depois jogando Art of Fighting II assustei todo mundo no fliper ao ver que aquele Karateca na verdade era Takuma Sakazaki e por uma infeliz ironia do destino, meu oponente no fliper era o mesmo atendente educado da locadora...

Que a luta comece!

A primeira emoção que o jogador sente em Street Smart começa nos gráficos do jogo, que lhe dão uma sensação autêntica de estar no meio da rua, sendo ovacionado (ou seria vaiado) por uma multidão que esta ali para ver briga e sangue (o seu). Os cenários são detalhados para a época,

Acima, uma propaganda do game. Repare na arte típica dos anos 1980

com personagens torcendo pelo melhor lutador da cidade! O som e bem típico da SNK no início dos anos 90, não é o



Pensando bem, acho que não foi só Fatal Fury que bebeu da fonte de Street Smart não. O personagem do 1 player é o Takuma Sakazaki cuspido e escarrado!

máximo do máximo, mas cumpre bem o seu papel em não irritar o jogador. Aliás, um fato curioso é a música do primeiro estágio que foi refeita para o modo dois players do primeiro Fatal Fury – The King of Fighters lançado em 1991.

O personagem podia se mover nas quatro direções principais e nas quatro diagonais a SNK caprichou nestes comandos já que o tempo de resposta é relativamente rápido se comparado aos primeiros Hits de luta como o quase desconhecido Street Fighter em sua primeira versão.

Sem os especiais exagerados, o jogo era medir forças com seu oponente através de chutes, socos, voadoras e outros golpes de artes marciais. A movimentação juntamente com estes golpes dá uma sensação de beat'em Up priorizando uma liberdade maior nos golpes. Mas nem tudo são flores, afinal tinha horas que não sabíamos ao certo se estávamos batendo ou apanhando, isso por conta de pequenos slowdowns, imperceptíveis na nossa época e quando iniciantes.

Depois de 6 fichas gastas o só para chegar ao terceiro estágio, descobri porque ninguém jogava este arcade - a dificuldade era alta demais! Infelizmente um grande problema dos arcades desta época, afinal de contas, o lucro era em cima da "riqueza" de nós gamers comprando fichas e fichas sem parar. Ainda bem que isto foi mudando com o passar dos tempos com outros jogos.

Apesar de alguns problemas, o jogo não pode passar despercebido principalmente para quem gosta da SNK, afinal marca os primeiros passos de uma empresa que juntamente com a Capcom iria ditar as tendências nos Arcades. E não só por isto, mas a inspiração que Pit Fighter teve em cima dele é importante e mostra respeito como título. É interessante saber todo know how que a SNK teve até chegar ao seu boom em 1993 em diante, quando se tornou uma grande rival da Capcom no quesito fighting games.

Jogo: Street Smart
Lançamento: 1989
Plataforma: Arcade
Fabricante: SNK

NOTA 7

Por Sérgio Ferraz

Pilotwings™

Pilotwings foi um dos primeiros games disponíveis para o Super Nintendo Entertainment System (ou Super NES como é conhecido), lá no longínquo ano de 1991. Desde então, se tornou um clássico pelos gráficos até então novos em um console, o famoso Mode 7, que simulava gráficos 3D.

Que Pilotwings tem bons gráficos (ainda mais no começo de vida do console), não tenho como negar, mas será que isso é o suficiente para fazer deste game um clássico?

Acima, um dos modos de Pilotwings. Light Plane, ou Planador

Existem vários modos diferentes, cada um com seu próprio estilo de jogabilidade e nível de dificuldade, a seguir um breve resumo de cada uma:

Hang Glider (Asa Delta): Esta parte consiste em chegar o mais próximo possível do área cinza no chão, devendo planar até o local.

Light Plane (Planador): Um dos primeiros estágios do game, seu objetivo é coletar as esferas no cenário e aterrissar corretamente na pista.

Skydiving (Pára-quedismo): Em Skydiving, você começa caindo do avião, e para ganhar pontos precisa passar por dentro de anéis e, ao se aproximar do chão, abrir o paraquedas e pousar no alvo.

Rocket Belt (Mochila à Jato): Como o nome indica, você está no controle de uma mochila a jato (ou Jet Pack se preferirem), e deve voar por anéis, barras e outros objetos, em seguida cair o mais próximo possível do alvo.

Helicopter (Helicóptero): Este é diferente, já que ao contrário dos anteriores, você estará em missão de resgate, devendo salvar seus instrutores que foram sequestrados pelo EVIL Syndicate ou Sindicato do MAL (que é o nome original).

Os gráficos estão belos em todos os estágios do game, ou ao menos dentro das limitações do Mode 7. O "chão" é completamente reto, sem variações de terreno ou algo do tipo, como se os detalhes do solo tivessem sido "pinta-

Em Skydiving (acima), deve se chegar o mais próximo possível do centro do alvo.

dos", algo normal de games do gênero (como F-Zero). Os sons do game são bem feitos, algo relaxante em cada nível, porém que dependendo das vezes é meio ofuscado, visto que o planador ou o helicóptero parecem fazer um barulho mais alto que a trilha sonora do próprio jogo.
A jogabilidade é algo à parte, visto que ela difere de um estágio ao outro. Em alguns, como o do planador e do helicóptero, o modo de controlar o personagem é muito solto e pode fazer muitas vezes com que você acabe perdendo o controle de vôo. Os modos mais simples são os melhores, Asa Delta e Pára-quedismo são bem divertidos e são bem mais intuitivos que o resto.

Pilotwings pode ser considerado, mas muitos o consideram assim mais pelos seus gráficos que a jogabilidade mesmo. Mesmo sendo incrível naquela época, parece mais uma demo lançado para demonstrar o que a então novidade Super NES podia fazer que o Gênesis/Mega Drive não podia, visto que não havia jogos neste estilo disponíveis para ele.
Mas o fato de ter poucos modos realmente divertidos não tira o mérito de que Pilotwings é um bom jogo. Devo dizer que não gostei muito no começo, mas acabei curtindo os diferentes estilos que ele traz, mesmo sendo poucos os que tenha jogado muito. Ele ainda gerou uma seqüência muito melhor para o Nintendo 64, Pilotwings 64, que infelizmente não continuou uma série própria.

No mais, diverte sim, porém muitos modos são enjoativos enquanto um ou dois realmente valem a pena jogar mais de uma vez, mas se tiver a oportunidade, é recomendado que você teste suas habilidades com esta demo que se tornou um clássico da era 16-bits.

Jogo: Pilotwings
Lançamento: 1991
Plataforma: Super Nintendo
Fabricante: Nintendo

NOTA 8,5

Sérgio Ferraz, estudande do ensino médio, 17 anos, mas apesar da idade, um fã de jogos clássicos!

NiGHTS Into Dreams

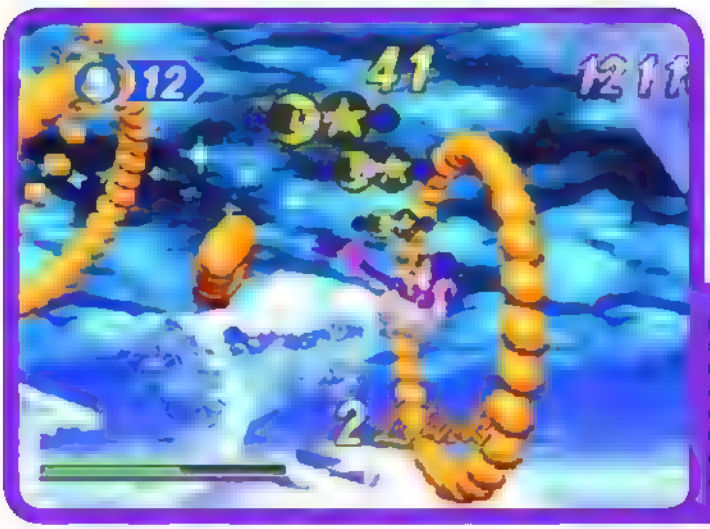
O GRANDE SONHO DO SATURN

Por André Nesman

Ligue o seu Saturn, deite-se e dê uma cochilada. Isso é o suficiente para começar a jogar NiGHTS, um sonho que se transformou em uma das maiores obras da Sega e do Sonic Team. O mestre Yuji Naka, junto com Naoto Oshima e Takashi Lisuka, deu aos fãs do Saturn uma obra que merece sempre ser lembrada e respeitada quando se fala no console da Sega. NiGHTS praticamente se tornou símbolo do Saturn e acabou virando um segundo mascote da Sega.

Após o lançamento, demorou pouco tempo para o game conseguir chegar em primeiro lugar, tirando Super Mario 64 do podium, fazendo com que o game do bigodudo caísse para segundo lugar. NiGHTS conseguiu dar uma empurrada nas vendas do Saturn, mas não foi capaz de salvar o console do fracasso. Mesmo assim, o game conseguiu um enorme sucesso entre o público e conquistou muitos fãs pelo mundo.

O projeto de NiGHTS foi ambicioso. A Sony estava prestes a apresentar o novo mascote do Playstation, Crash Bandicoot, e o Nintendo 64 acabava de ser lançado com Super Mario 64. A Sega precisava criar um game que tivesse a mesma magia que Sonic teve no Mega Drive para conseguir competir com uma artilharia tão pesada. Um trabalho muito difícil, já que praticamente todos os jogos do Sonic foram aclamados no 16 Bit da Sega. Para tal façanha, ninguém mais indicado que o criador pra conseguir vencer sua própria criação. O projeto foi entregue a Yuji Naka e ao Sonic Team, que ficaram responsáveis pela criação do game, junto com o desenvolvimento do motor gráfico que seria utilizado em NiGHTS. Yuji Naka queria um game de plataforma que fugisse do tradicional vai e vem e que tivesse a real sensação de estar voando, como em um sonho de verdade. O trabalho foi pesado. Em alguns casos, a equipe chegava a passar mais de 16 horas por dia trabalhando no projeto do game. Cada detalhe foi cuidadosamente trabalhado, pensado e repensado. O hardware do Saturn foi levado ao limite em processamento de gráficos 3D, o que não era uma tarefa fácil quando se tratava do Saturn, pois não era a especialidade do console.



Nights vendeu super bem, fez sucesso no Japão, mas infelizmente não foi o suficiente para mudar a história do console de 32bits da SEGA. A Nintendo com o seu nintendo 64 e a estreante Sony na epoca com o Playstation deixaram a veterana japonesa para trás.

Mesmo não sendo o console ideal para os gráficos em 3D, Nights mostra competência no Saturn

Todas as fichas estavam sendo apostadas em NiGHTS. A campanha de marketing foi uma das maiores do ano de 96. A divulgação do lançamento incluía anúncios em revistas, distribuição de brindes, banners, pôsteres e comerciais de TV com mais de 1 minuto de duração. NiGHTS foi tratado como o mega-projeto da Sega, perdendo apenas para o (nunca lançado) Sonic X-treme.

PROTETOR DOS SONHOS

Elliot Edward e Claris Sinclair, dois jovens de 15 anos, moram na cidade de Twin Seeds. Eles nunca se encontraram antes, mas possuem uma coisa em comum: são portadores da "ideya" vermelha, uma essência espiritual que dá a coragem e a única que Wizeman, criador do mundo de Nightmare, não pode roubar. São 5 tipos de Ideyas diferentes: Branco (pureza), Verde (sabedoria), amarelo (esperança), azul (inteligência) e vermelha (coragem).

Ambos sonham em serem os melhores no que fazem. Elliot estava se tornando um ótimo jogador de basquete, mas ao ser desafiado por um grupo de estudantes, perde humilhantemente na frente dos seus amigos. Já Claris é uma promissora cantora e seu grande sonho é se apresentar em um palco. Durante um evento em comemoração ao centenário de sua cidade, Claris fica de frente aos jurados. Sentindo um profundo medo, Claris acaba não cantando bem como queria. Ao dormirem, começam a ter pesadelos com seus tristes acontecimentos. Os pesadelos fazem com que o mundo de Nightmare seja aberto, para que Wizeman roube a energia dos sonhos dos visitantes enquanto dormem e consiga juntar poder suficiente para dominar Nightopia, o mundo dos sonhos.

Para conseguir isso, Wizeman criou vários seres chamados de Nightmaren: NiGHTS, Reala, Gulpo, Puffy, Jackle, Clawz e Gillwing. NiGHTS e Reala são os dois únicos seres capazes de conseguir pegar a ideya vermelha que Wizeman não pode roubar. Entretanto, NiGHTS acaba se rebelando contra os planos de Wizeman e decide escapar do mundo de Nightmare para o mundo de Nightopia. Com sua rebeldia, NiGHTS é capturado e preso para que não use o poder de outras ideyas contra Wizeman. Com a ajuda de Claris e Elliot, NiGHTS é libertado e eles conseguem escapar para dentro de Nightopia. Lá, explicam os planos do criador dos pesadelos para dominar os sonhos e decidem se unir para acabar com os planos de Wizeman e assim, ficarem livres dos pesadelos.

VITRINE VIRTUAL

O visual de NiGHTS chega a impressionar. Os cenários

são muito bem detalhados, com cores vivas e brilhantes e cada vez mais você quer jogar para saber como vai ser o próximo estágio. A imaginação do Sonic Team voou alto para criar as fases, com acontecimentos incomuns, como cachoeiras que caem para cima e peixes que nadam no ar. Todas elas passam um tom de tranquilidade e leveza. As músicas contêm melodias suaves e se encaixam perfeitamente com a ambientação em que se passa.

A jogabilidade não é inteiramente em 3D. NiGHTS voa por um caminho pré-traçado em uma jogabilidade 2D em cenários 3D e envolve um pouco de exploração. O objetivo é juntar 20 Blue Chips e levá-las para o Ideya Capture e conseguir recuperar todas as Ideyas no final das fases. Também é possível coletar algumas com Claris e Elliot sem precisar usar NiGHTS. Isso se torna um objetivo mais difícil, já que você será perseguido por um despertador que vai tentar te acordar. Os controles colaboram com a experiência de voar. Mesmo quando NiGHTS executa algum vôo acrobático ou usa o Drill Dash, você não se perde e consegue executar a manobra. Falando em acrobacias, existem vários tipos para serem feitos: Os botões L e R fazem NiGHTS rodar no ar e executar acrobacias variadas, dependendo da direção em que ela for feita. O Drill Dash e o Paraloop, um giro em 360° em volta do inimigo, também são usados para atacar. Você também pode apenas agarrar o inimigo e deixar com que NiGHTS gire por conta própria.

Quem jogar o game apenas para chegar ao final, irá se decepcionar. Em menos de 1 hora você consegue terminar o jogo. Embora NiGHTS seja um game relativamente curto (apenas 4 sonhos para cada personagem), chegar ao final não era o principal objetivo da Sega quando o game foi criado. O desafio é fazer o maior número de links e pontos possíveis, e neste ponto, o game faz o seu papel. Com um pouco de treino, você vai querer fazer mais e mais links ou pontos enquanto joga. Tentar se superar a cada jogada acaba se tornando algo vicioso.

NiGHTS foi para o Saturn o que Sonic foi para o Mega Drive. O game cumpriu seu papel em dar um fôlego para o 32 Bits e acabou virando um clássico importante na história dos games. Para quem não era da época do Saturn ou não possui o console, a Sega lançou um remake do game para o PS2 no Japão com vários extras, como uma versão com gráficos remodelados, um extra com a versão do Saturn e o limitado Christma's NiGHTS (que pode ser conferido na coluna). Jogue o quanto antes para conseguir ter ótimos sonhos!!!

Jogo: NiGHTS Into Dreams
Lançamento: 1996
Plataforma: Saturn
Fabricante: SEGA

NOTA 9,5

curiosidades

Algumas curiosidades deste fantástico clássico!

NIGHTS X-TREME

A produção de NiGHTS esbarra na histórica produção de Sonic X-treme, pois os planos da Sega era que este seria o game que iria bater de frente com o Super Mario 64. Mas o game do ouriço passou por vários momentos conturbados durante seu desenvolvimento. Anunciado na E3 de 1996, o novo game do Sonic foi alvo de duras críticas. A demo apresentada na E3 tinha gráficos pobres e nada empolgantes. Isso fez com que NiGHTS ganhasse toda a atenção. Para tentar salvar Sonic, o antigo motor gráfico foi substituído pelo mesmo motor gráfico desenvolvido para NiGHTS, mas isso só piorou as coisas. O produtor de NiGHTS, Yuji Naka, não gostou nada e acabou vetando, ficando Sonic X-treme sem material para trabalho.

CONTROLE 3D

Com o lançamento de NiGHTS, a Sega lançou junto o 3D Control Pad, um controle especial que possuía o tradicional direcional em cruz e um controlador analógico, para tornar a experiência 3D melhor. O controle era vendido separado ou em um pacote especial, que vinha o game NiGHTS Into Dreams e um 3D Control Pad. O novo controle foi compatível com vários outros jogos do Saturn e proporcionou uma jogabilidade diferente.

MERRY CHRISTMAS!!!

Em Dezembro de 1996, a Sega resolveu desejar Feliz Natal de um jeito bem criativo aos seus fãs: distribuiu uma edição limitada chamada Christma's NiGHTS. O game era uma adaptação da fase Spring Valley, mas com temas natalinos. No Japão, o disco foi distribuído em um pacote especial do Saturn. Já em outros lugares, o game foi entregue como brinde na compra do game "Daytona USA Championship Circuit Edition" e na revista "Sega Saturn Magazine". Nos EUA, o game ficou disponível apenas para locação na rede de locadoras Blockbuster.

A versão de Christmas NiGHTS interage com o relógio interno do Saturn. No mês de Novembro e Janeiro, o tema do jogo fica como "Winter NiGHTS". Já no mês de Dezembro, o modo Christma's NiGHTS é ativado. Os Nightopians ficam vestidos com roupas de Elfo e o cenário inteiro fica com temática natalina. A música que é executada no game é uma versão instrumental de Jingle Bells. Jogando o game no dia 1° de Abril, ao invés de jogar com NiGHTS, você controlará Reala. Existem outros bônus no disco, como artworks e até a possibilidade de jogar uma fase com Sonic The Hedgehog.

A história se passa durante o feriado de Natal. Enquanto Claris e Elliot comemoram o Natal, sentem falta da estrela, que enfeita o topo da árvore de natal da cidade Twin Seeds. Com isso, vão até Nightopia, encontram-se novamente com NiGHTS e resolvem explorar Spring Valley, que está tomada por enfeites de Natal por causa dos sonhos natalinos, mais uma vez.

Este jogo me lembra...

Por Mano Beto

Judie Fostier, mesmo jovem já dava as caras no cinema

Se tem um jogo que eu adoro do Master System é Gangster Town, um dos jogos de tiro mais divertidos do console de 8 bits da SEGA. Lançado em 1987, o jogo chegou ao Brasil em 1989 junto com as primeira leva de títulos para o console. Na época, era muito difícil jogar porque não era qualquer um (pelo menos onde eu morava) que tinha o master, o óculos mais a pistola. Meu Master foi comprado pelo meu pai e olha, foi um sufoco pagar...

Ele pensa que eu tenho o videogame até hoje... (mal sabe ele que eu troquei por uma bicicleta uns três meses depois.) Tinha um vizinho que não me recordo o nome dele agora, que às vezes emprestava o kit jogo + pistola. Eu ia que nem doido para casa para jogar, mas quando meu pai chegava, tinha que desligar, afinal de contas, só tinha uma TV em casa (que dureza né?).

Um outro motivo que faz eu gostar bastante do título também, é um filme clássico da sessão da tarde, e também da sessão de sábado. Não, não estou falando dos Intocáveis, mas sim do Quando as metralhadoras cospem! (Bugsy Malone, Inglaterra, 1976). Não sei de onde eu tirei esta informação, mas eu jurava que Gangster Town era um jogo baseado no filme! E ninguém tirava isto da minha cabeça! Lembro-me que nas rodas de amigos quando falávamos de videogames, eu teimava até o fim e eles sempre me "contrariavam". Jurava que a Lulu de GT era a Tallulah (interpretada pela ainda jovenzinha Judie Fostier) do filme.

Eis que um dia, para minha alegria (em dobro por sinal) eu consigo o jogo com a pistola com o meu vizinho. Peguei tudo na sexta depois da escola e só ia devolver segunda porque ele ia para a praia (eba!). Meu pai ia sair também, para a casa de meu tio. Melhor não poderia ser, não? Mas claro que poderia!

Joguei o finalzinho da tarde até 20h00min de sexta! (o que era muito para uma criança da época). Quando eu desligo tudo para minha mãe ver a novela (se não falha a minha memória, acho que era Vale Tudo), eu vejo o comercial do anuncio do filme na sessão de sábado! Eu fiquei doido! Mas a lombriga era tanta para jogar que, nos intervalos eu ligava o videogame, jogava um pouquinho depois desligava e voltava para o filme.

Como queria que este final de semana não acabasse nunca, mas acabou. Domingo meu pai voltou da casa do meu tio então, nem rolou jogatina. Chega segunda feira e eu devolvo tudo para o meu vizinho.

Porém, a maior lembrança que eu tenho deste jogo é a infância! Como é bom ser criança, gostar de filme sobre gangster com armas que atiram tortas e de um jogo baseado no mesmo filme (rs) que não atiram tortas, mas me colocava na pele do verdadeiro Bugsy Malone!

Mano Beto, fã de filmes sessão da tarde, designer gráfico e um gamer clássico assumido.

GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!